
SD MESXES
HARD&SOFT
MSX パソコン
TAKERU＊マガジン＊CD＊コンピュータ
SDメスクス五
文字の9000!
MIPS
Carbuncle Big Band
AKIN
1ª Reunión en Cartagena
Coming Soon
Sonic
Felipfe
The Lilo
Lemon Sound Track
Sir Dan
El poder oscuro
Número 5 Octubre 1995 -400 Pts.



SD MESXES número 5/ Octubre'95

EDITA: Club Mesxes

REDACCION: Juan Salvador Sánchez
Ramón Serna
Marcos Rosales
Néstor Soriano

MAQUETACION: J. Salvador Sánchez
Ramón Serna

PORTADA: J. Salvador Sánchez

ILUSTRACIONES: J. Salvador Sánchez

FOTOGRAFIA: Ramón Serna

COLABORAN: Manuel Pazos, Ramón Ribas
ROM & UMF Team, Majara Soft
Oliver Hustin, Toni Burguera,
HNOSTAR, MSX VIPER

DIRECCION: Club Mesxes
C/. Manacor 16,1º,1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (SPAIN)

TELEFONO:(971) 46 17 13 ; Ramón (Hijo)
C.C. (Caja Postal): 29-91.392.819

INTRODUCCION

Pue ahora voy a hacere yo (*MATO#34*) la introducción deste número; parece que algo se mueve en el fanzine y se reconocen mis dotes profesionalizables. La verdad es que bueno... que al final lo hará el Ramoni...

Una vez más vamos a desvalijar la despensa del Ramoni... ¡cuidao que viene...!

Esto... mmm... eins?... ***¡¡¡ FUERA DAQUI !!!***

recuperando el control de la nave de la redacción...

(...)

Nos hemos cubierto de gloria! Cinco números de **SD MESXES**... ¿quien lo iba a decir?

Pocos sabeis como se realiza un número de **SD MESXES**, solo los que comprendais el termino 'campotraviesa' sabreis lo que es en realidad hacer un **SD MESXES**. Nuestro lema es: *No hagas hoy lo que puedas dejar para mañana.* Con multitud de variantes como: *Ya haremos las fotocópias en el barco, o: Lo enviaremos por correo urgente, o: ya lo dejaremos para el final, la aventura es la aventura...*

En pocas palabras, somos los únicos capaces de programar una demo musical con promo del LemoN incluida la tarde antes de la reunión de Cartagena, pero no pensamos que los de correos podrían no hacer tanto campotraviesa como nosotros, asi que no llego a time=0 (además, la reunión era en Sábado, NO en Domingo!!!).

Bueno, y para seguir con la tradición aquí estamos reunidos una semana antes de la reunión de Barcelona terminando ... (¿empezando?) el **SD #5.**Pero no os preocupeis, trabajamos mejor bajo presión!

Solo existe un problema en este estilo campotraviesa... No importa el poco tiempo que tengamos, pero como se abra la puerta de la decadencia...

Bueno, ya no queda mucho espacio, asi que esta vez no os decimos lo que hay en el interior (para eso mirad el sumario). Además, como aun queda una semana para la reunión nos vamos a comer unas galletas...

Pero para no perder el estilo de la introducción:

Compradelfanzine.Enviadcosas.Pagadlocomoqueraisperopagadlo.Enviadanuncios.Socorro.YjaponesasparaelSaveR.Hastaincluso.Nosomoslosmejoresperolosermeos.Saludosdelcapullodeldecimal.

Bueno, venga, las galletas...

AKIN

El hombre por fin a conseguido ser inmortal, más o menos, algo parecido... Cuando el cuerpo 'físico' de un hombre muere, y los equipos médicos llegan a tiempo, la parte no física del ser puede ser salvada. Estas 'almas' pueden conservarse durante un cierto tiempo en un cuerpo artificial, concretamente algo así como un 'almacén' llamado: 'el guardián de almas'. Si todo esto ha ocurrido, entonces pueden ser transferidas aotros cuerpos.



Los androides militares no han sido construidos para recibir dichas 'almas', pero a pesar de ello esta vez ha ocurrido.Ducan Seven, un pequeño androide de reconocimiento nunca fue preparado para ello, en realidad, no fue preparado para nada... Pasados cuatro años de inactividad es reactivado mientras una de esas 'almas' está siendo transferida. Esto no es un procedimiento habitual.

No está claro para que fue activado, tampoco se sabe quién se está transfiriendo en su interior. Fue construido para los seis planetas del sistema Kari-Yuga, pero no es seguro que sea su paradero actual. Cuatro años de inactividad pueden marcar una gran diferencia para un androide...

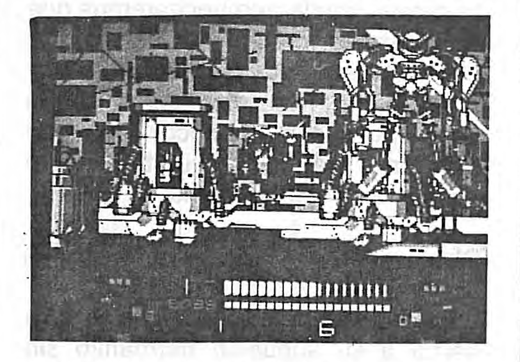
Allí estás tú. Pasalo bién!

¿Os parece poco? Este es el argumento de uno de los juegos más esperados: AKIN. Nada más esperar, una breve introducción nos deja boquiabiertos. No tanto por su espectacularidad pero si por su supremo nivel gráfico ¿este juego es holandés? ¿alguien me lo jura?... Yo diría sus gráficos pueden competir con los mejores juegos nipones.

Realmente han sido detalladamente elaborados. Os podría decir que AKIN se parece a este o aquel juego, para que os hiciereis una idea, pero no. AKIN es un juego sin precedentes. No podreis encontrar la más remota similitud a ningún juego de MSX.



Realmente es algo nuevo. Si bien se decía que su estilo recordaría al YS III, en realidad no se asemeja en nada. Varios planos simultaneos, personajes enormes, decorados tan variados como perfectamente detallados, acción a tope, dificultad bastante aceptable, argumento



original, un ligero cachondeo y unas músicas... pfff... la cagamos con las músicas. ¿no os recuerdan a un juego de PC?...Raras 100%... pero bueno, los efectos si que están bastantebién logrados.

El juego funciona a base de passwords que se consiguen a medida que avanzas (o mirando en la sección de trucos del SD MESXES #5).

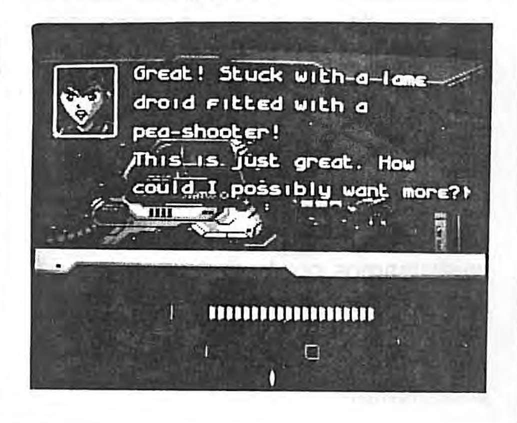
El objetivo del juego es... en realidad no tiene un objetivo,al menos al principio, ya que empiezas sin saber nada de nada(de hecho al principio nos toman el pelo como a tontos...).

COMENZEMOS:

The awakening
Nada más empezar observamos la escena en la que se nostransfiere el alma de Gwendolyn Irish, quien nos explica que perdió su cuerpo en un trágico accidente.

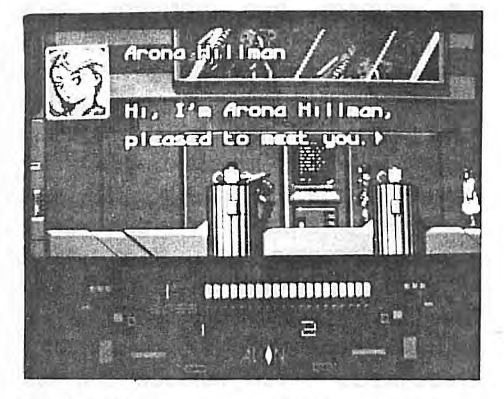
Gwendolyn nos informa del lugar donde estamos, la Corporación Damea, y nos pide que busquemos a Trevor, su querido hermano,quien se perdió mientras buscaba flores (...).

Lo primero que haremos será dirigirnos a la izquierda, donde tras pasar una puerta encontramos a los primeros enemigos. La cosa no es fácil, pero no nos costará mucho llegar al final del pasillo, donde se encuentra la recepción, con un cadaver...caramba caramba... Afortunadamente, en el cuerpo allamos una targeta de ID LEVEL 1, con lo que podremos volver atrás, y seguir por el lado derecho. Deberemos ir con cuidado con los vigilantes, que no parecen demasiado amistosos, y buscar una targeta para usar el ascensor (parte dcha. sup de la pantalla), y después dirigirnos al ascensor subiendo por laparte más cercana a la puerta.



Witness

Una vez pasado el ascensor tenemos acceso a 6 puerta, pero necesitamos más ID LEVEL para entrar en ellas. En la puerta que hay en frente de la que venimos allaremos ID LEVEL 2 y una nueva arma, misiles dirigibles. La seleccionamos pulsando F2 y escogiendo los misiles. Además de ser útiles por su mayor poder



destructor nos permitirán echar un vistazo de nuestro alrededor. Si mientras estamos dirigiendo un misil se acerca alguien a nosotros aparecerá el mensaje WARNING, y pulsandoSHIFT recuperaremos el control de nuestro protagonista. Además de encontrar todo esto, escuchamos una conversación entre Cooper, lider del los humanos y el general Ba'kesh'e.

The hunt

Investigamos por la parte superior de la habitación y detrás de una de las puestas encontramos un objeto (toxic armourtube) que nos hará falta al poco tiempo.

Como hemos aumentado de ID LEVEL ya podemos acceder al laboratorio, donde uno de los cientificos nos transformará el objeto que encontramos en una armadura capaz de resistir ácidos.

Ahora ya podemos bajar y entrar en la cueva, donde aprovecharemos que los misiles son dirigibles para desacernos de los 'aliens' sin correr peligros, y nos dirigiremos hacia abajo (por el primer hueco) hasta que lleguemos a una puerta donde encontrremos al 'hermano' de Gwen...

Sleep well

Después de que Gwen envie al otro barrio a su supuesto hermanito sin dar la mínima explicación volveremos arriba y bajaremos por el segundo hueco, y cuando encontremos dos caminos seguiremos por el de la derecha, donde allaremos algo así como una planta que nos dará ID LEVEL 3.

Flower of death

Gwen que es muy ecologista se queda con el vegetal, y nosotros volvemos a la habitación donde encontramos los misiles y en otra de las puertas encontraremos otra nueva arma, un lanzallamas que deja por los suelos la potencia de los misiles.

Volvemos a la cueva y vamos por el único camino que nos queda por investigar y accederemos a un nuevo pasillo.

Al final de este (cuidado que el suelo rojo quema) encontraremos otra puerta con una barrera que destruiremos conel lanzallamas.

Encontraremos al guardián de los rebeldes, quien nos pide quele busquemos un libro y un disco de la recepción para probar que estamos de su lado.

MSX SOFT

Hasta aquí la primera entrega del comentario, ahora aventurate o espera a que te lo resolvamos todito en el próximo número de SD MESXES. Síí ya se que lo hemos dejado en la mejor parte, pero necesitariamos 34 páginas para acabarlo (a lo menos), y eso supondría un aumento de 1000 pelas. ¿Prefieres esperar ahora?

Hasta sin en cambio.



ENSAMBLADOR

EL REGRESO DEL MAGO

Un buen día llegó la noticia al pacífico mundo del MSX: Konami Man, el mago de la isla perdida, había programado nuevas rutinas. La alegría inicial de todos se tornó en tristeza de muchos cuando se supo que una de las rutinas sólo funcionaba bajo DOS 2,

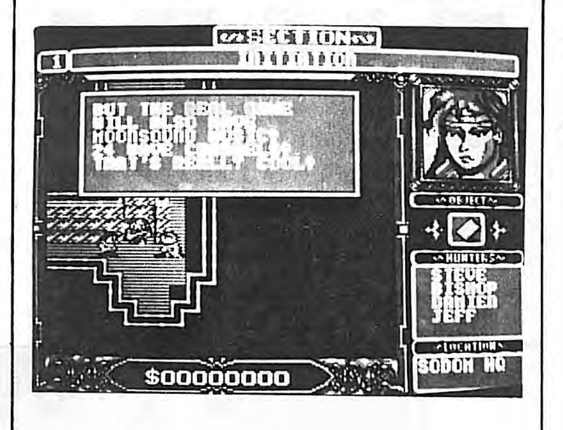
y la otra necesitaba un Turbo-R... pero a pesar de todo, las rutinas del gran Konami Man siempre eran bien recibidas entre los sufridos programadores de MSX.

(Nota de Konami Man para sí mismo: ¡¡¡ FANTASMA !!!)

Eh... bueno, a lo que íbamos. En esta quinta entrega de SD MESXES os ofrezco dos rutinillas que he programado, por si se da el caso y son útiles a alguien. La primera es un buscador de ficheros para DOS 2, y la segunda libera la memoria DRAM del Turbo-R

ESTAN LOCOS, ESTOS FICHEROS

Posiblemente te habrás encontrado alguna vez en esta situación: has programado en BASIC un visualizaor de gráficos, un reproductor de músicas o similar, y te ha quedado bastante bonito. Pero a la hora de seleccionar el fichero a cargar... no queda más remedio que pasar a modo texto, borrar la pantalla, hacer un FILES y pedirle al pobre usuario que tenga la amabilidad de teclear el nombre del fichero. Con lo bonito que sería



visualizar la lista de ficheros con una disposicón maja, en modo gráfico, con datos sobre longitud, fecha y hora, y con los directorios por separado...

¡Alégrate! A partir de ahora, todo esto es posible con SRCHFIL.

SE BUSCA FICHERO BARATITO

La rutina es tan fácil de usar como práctica: simplemente pasamos, a través del parámetro del USR, la máscara y los atributos de búsqueda; la variable devuelta será el nombre del primer fichero hallado que coincida con la máscara. En una zona de la memoria, además, habrá información sobre los atributos del fichero, longitud, fecha y hora de creación. A partir de ahí, cada vez que ejecutemos otra vez el USR, la rutina devolverá el siguiente fichero coincidente con la máscara, y así hasta que ya no queden, en cuyo caso devolverá un código de error.

De esta forma no tienes más que ir cogiendo los nombres de los ficheros, guardarlos en memoria o mostrarlos en pantalla como más te convenga, y a partir de ahí el usuraio puede seleccionar el fichero deseado con la mayor comodidad, seleccionándolo con los cursores o el ratón.



AL GRANO, QUE ES LO SANO

Para usar la rutina, una vez cargada en memoria, has de hacer lo siguiente:

DEFUSR=Dir. de inicio

FILE$=USR("unidad:\dir\dir\...\máscara"+CHR$(0)+CHR$(BA))

donde BA es el byte de atributos: BA = &B 00 P D V S H 0. El significado de cada bit es:

P=1 => Busca el primer fichero del directorio coincidente con la máscara. Si P=0 busca el siguiente. La primera ejecución de la rutina, cada vez que cambiamos de directorio, se ha de hacer obligatoriamente con P=1.

D=1 => Busca también subdirectorios.

V=1 => Busca sólo la etiqueta de volumen del disco.

S=1 => Busca también ficheros de sistema.

H=1 => Busca también ficheros ocultos.

Si no hay ningún error, FILE$ contiene el nombre del fichero hallado. En caso contrario, ASC(FILE$) es mayor que 128 y contiene el código del error. Normalmente el error será "fichero no encontrado", que tiene el código 215.

Una vez encontrado el fichero, a partir de Inicio+&H66 está situado el bloque de información del fichero ("File Info Block" según el manual del DOS), que contiene diversa información sobre el mismo: (los desplazamientos se refieren a la dirección de inicio de la rutina)

+&H66 -> &HFF

+&H67..+&H73 -> Nombre del fichero

+&H74 -> Atributos del fichero: &B 00 A D V S H R

A -> Archivo

D -> Directorio

V -> Etiqueta de volumen

S -> Sistema

H -> Oculto

R -> Sólo lectura

+&H75..+&H76 -> Hora de la última modificación (byte bajo + alto)

bits 15..11 -> Hora (0..23)



bits 10..5 -> Minutos (0..59)
bits 4..0 -> Segundos/2 (0..29)

+&H77..+&H78 -> Fecha de la última modificación (byte bajo + alto)

bits 15..9 -> Año (0..99 -> 1980..2079)
bits 8..5 -> Mes (1..12)
bits 4..0 -> Día (1..31)

+&H79..+&H7A -> Cluster inicial

+&H7B..+&H7E -> Longitud (empezando por el byte mas bajo):

Longitud = PEEK(In+&H7B)+256*PEEK(In+&H7C)+65536*PEEK(In+&H7D)

+16777216*PEEK(In+&H7E) (¡Uf!)

+&H7F -> Unidad lógica

+&H80..+&HA5 -> Informacion interna del DOS

Aquí tienes la rutina:

```
SRCHFIL: org     Inicio

GetMask: ld      hl,(#f7f8)
         ld      c,(hl)
         ld      b,0
         inc     hl
         ld      e,(hl)
         inc     hl
         ld      d,(hl)
         ex      de,hl
         push    hl
         add     hl,bc
         dec     hl
         ld      b,(hl)
         pop     de

Decide:  ld      c,#40
         bit     5,b
         jr      nz,CallDOS
         inc     c

CallDOS: res     5,b
         ld      ix,fileinfo
         call    #f37d
         ld      hl,return
         or      a
         jr      z,Ok

Error:   ld      (filename),a
         ld      a,1
         ld      (hl),a
         ld      (#f7f8),hl
         jr      End

Ok:      ld      (#f7f8),hl
         inc     ix
         push    ix
         ld      bc,0
Bucle:   ld      a,(ix)
         or      a
         jr      z,Ok2
         inc     c
         inc     ix
         jr      Bucle
Ok2:     ld      a,c
         ld      (hl),a
         pop     hl
         ld      de,filename
         ldir
End:     ld      a,3
         ld      (#f663),a
         ret
```



```
return:  db      0
         dw      filename
filename: ds     15
fileinfo: ds     64
```

El primer bloque ("GetMask") obtiene la máscara de búsqueda y el byte de atributos. El segundo ("Decide") decide si se ha de buscar el primer fichero o el siguiente. El tercero ("CallDOS") ordena al sistema operativo que realice la búsqueda. En caso de error se ejecuta "Error", que devuelve el código del mismo; en caso contrario, "Ok" se encarga de crear la variable de cadena que contendrá el nombre del fichero. "fileinfo" es el bloque de información descrito antes.

¿Cómo? ¿Que tú,de ensamblador, tanto como el Jesulín de dialéctica? ¿Y no te da vergüenza? Bueno, por ser tú no se lo diré a nadie; usa este cargador BASIC...

Una buena dirección de ubicación es &HE000, pero antes comprueba que no hay nada que te puedas cargar...

¡Eh! ¿Dónde vas? ¡No hemos acabado!

NO POR MUCHO MODO ROM LIBERAS MAS MEMORIA

Tú, afortunado poseedor de un Turbo-R, ya sabes que tu ordenador tiene tres modos de funcionamiento: Z80, R800 ROM y R800 DRAM. También sabes que este último modo es más veloz, pero a costa de emplear 64Kb de RAM que quedan ocupadas. Sabes también que b astan cuatro pokes y un USR para desconectar el modo DRAM, pero ¿sabías que aún habiendo desconectado ese modo, las 64K siguen ocupadas? ¿Sabes cómo

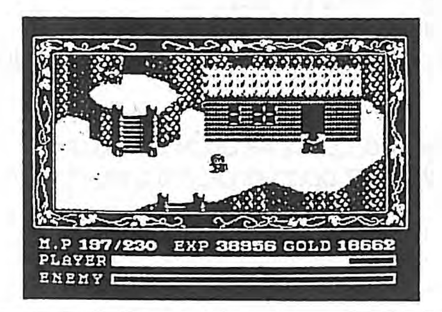
```
10 CLS:PRINT"Instalacion de SRCHFIL.BIN":PRINT
20 INPUT"Direccion de ubicacion";DI:K=0:PRINT:PRINT"Pokeando..."
30 READ A$:IF A$<>"END" THEN POKE DI+K,VAL("&H"+A$):K=K+1:GOTO 30
40 DEFFNLO(A)=VAL("&H"+RIGHT$(STRING$(4-
LEN(HEX$(A)),"0")+HEX$(A),2)):DEFFNHI(A)=VAL("&H"+LEFT$(STRING$(4-LEN(HEX$(A)),"0")+HEX$(A),2))
50 R1=FNLO(DI+&H54):R2=FNHI(DI+&H54):F1=FNLO(DI+&H57):
F2=FNHI(DI+&H57):I1=FNLO(DI+&H66):I2=FNHI(DI+&H66)
60 POKE DI+&H1B,I1:POKE DI+&H1C,I2:POKE DI+&H21,R1:POKE DI+&H22,R2
70 OF=&H27:GOSUB100:OF=&H4A:GOSUB100:OF=&H55:GOSUB100
80 PRINT:PRINT"Grabando...":BSAVE"srchfil.bin",DI,DI+K: PRINT:PRINT"SRCHFIL.BIN grabado.":END
100 POKE DI+OF,F1:POKE DI+OF+1,F2:RETURN
1000 DATA
2A,F8,F7,4E,6,0,23,5E,23,56,EB,E5,9,2B,46,D1,E,40,CB,68,20,1,C,CB,A8,DD,21,66,E0,CD,7D,
F3,21,54,E0,B7,28,B,32,57,E0,3E,1,77,22,F8,F7,18,1D,22,F8,F7,DD,23,DD,E5,1,0,0,DD,7E,0,B7
,28,5,C,DD,23,18,F5,79,77,E1,11,57,E0,ED,B0,3E,3,32
1010 DATA 63,F6,C9,0,57,E0,0,0,END
```

liberarlas? Tranquilo, Konami Man sí lo sabe y te va a hacer partícipe del método.

Sólo tienes que cargar la rutina adjunta en memoria, declarar el correspondiente DEFUSR y hacer A=USR(0) para dejar el ordenador en modo Z80, o A=USR(1) para dejarlo en modo R800 ROM. La variable A contiene, entonces, el código del error producido, caso de haberlo:

A=0 -> Memoria liberada OK.
A=1 -> Tu ordenador no es un Turbo-R por mucho que lo desees.
A=2 -> No hay rutinas de gestión del mapeador de memoria: o no has arrancado con el DOS2, o tu sistema operativo está borracho.
A=3 -> Error al intentar liberar la memoria. Probablemente ya estaba libre.

Recuerda que sólo has de ejecutar la rutina UNA vez al inicializar el ordenador. Si te pica tanto la curiosidad como para ejecutarla más veces, te puede pasar algo tan bonito como cargarte el RAMDISK o algún otro programa residente.



Ahí va el listado en ensmblador:



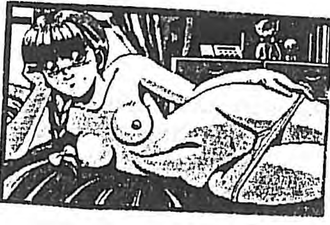

```
EXTBIO:   equ   #FFCA
HOKVLD:   equ   #FB20
MSXVER:   equ   #2D
EXPTBL:   equ   #FCC1
CHGCPU:   equ   #180

ChkIfTR:  ld    a,(MSXVER)
          cp    3
          ld    a,1
          jr    C,End
QuitDRAM: ld    a,(#f7f8)
          and   1
          or    128
          call  CHGCPU
SetCalFR: ld    a,(HOKVLD)
          rrca
          ld    a,2
          jr    nc,End
          ld    de,#0402
          xor   a
          call  EXTBIO
          or    a
          ld    a,2
          jr    Z,End
          inc   hl
          inc   hl
          inc   hl
          inc   hl
          ld    de,CallFre+1
          ld    bc,2
          ldir
```

```
SetSgNum: ld     de,#0401
          call   EXTBIO
          inc    hl
          ld     a,(hl)
          ld     b,0
          dec    a
          dec    a
          dec    a
          ld     b,4
Libera:   push   af,bc
          ld     b,0
CallFre:  call   #0000
          jr     c,Error
          pop    bc,af
          dec    a
          djnz   Libera
          xor    a
          jr     End
Error:    pop    bc,af
          ld     a,4
End:      ld     (#f7f8),a
          xor    a
          ld     (#f7f9),a
          ld     a,2
          ld     (#f663),a
          ret
```

Lo primero que hace es comprobar si el ordenador es un Turbo-R y desconectar el modo DRAM. Acto seguido obtiene la direccion de la rutina del DOS para liberar memoria ("SetCalFR"), así como el inicio de la tabla de variables usada por dicha rutina ("SetSgNum"). Tras averiguar de cuántos segmentos dispone la máquina en el mapeador primario, se salta los dos últimos (que contienen el DOS2) y libera los cuatro siguientes (bucle "Libera"). "End" se encarga de devolver el código del error y volver al BASIC

Que sí. Que de tí también me acuerdo, aquí tienes el cargador BASIC. Al ser una rutina que se ejecuta sólo una vez, en lugar de un instalador he preparado una subrutina para que la incluyas en el AUTOEXEC o en el cargador de tus programas y la llames con un simple GOSUB. Ahí va:



```
65500 'Liberador de DRAM
65501 'Modificar DI y cambiar el USR(1) por USR(0), si conviene
65502 'Llamar con GOSUB 65500
65504 'Devuelve K=error
65505 '
65508 RESTORE 65510:DI=&HFA00:DEFUSR=DI:K=0:IFDI<0THENDI=DI+65536!
65509 READA$:IFA$="$"THENPOKEDI+&H2C,(DI+&H47)-
(INT((DI+&H47)/256))*256:POKEDI+&H2D,INT((DI+&H47)/256):K=USR(1):
RETURNELSEPOKEDI+K,VAL("&H"+A$):K=K+1:GOTO65509
65510 DATA
3A,2D,0,FE,3,3E,1,38,4E,3A,F8,F7,E6,1,F6,80,CD,80,1,3A,20,FB,F,3E,2,30,3C,11,2,4,AF,CD,CA,FF,B7,3E,
2,28,30,23,23,23,23,11,47,D0,1,2,0,ED,B0,11,1,4,CD,CA,FF,23,7E,6,0,3D,3D,3D,6,4,F5,C5,6,0,CD,0,0,
38,8,C1,F1,3D,10,F2,AF,18,4,C1,F1
65520 DATA 3E,4,32,F8,F7,AF,32,F9,F7,3E,2,32,63,F6,C9,0,$
```

Una vez ejecutada la rutina, haz CALL RAMDISK(4096,J). Si tu ordenador es un ST y J=160, o si es un GT y J=416, es que la rutina ha funcionado bien, y ni tú ni yo hemos metido la pata.

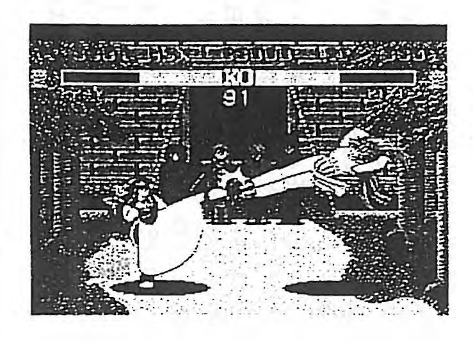
CONCLUYENDO

"Pues vaya con las rutinas de Konami Man. Yo se hacer cosas mejores." ¡Pues mandanoslas! No nos cansaremos de repetirlo: este fanzine necesita vuestra colaboración. Envíanos sin miedo cualquier artículo sobre programación, comentario de algún programa/juego, opinión e incluso secta, para su publicación. ¡Animo!

Y eso es todo por ahora. Termino con un...

MESSAGE FOR M.C.C.M.
KONAMI MAN = NESTOR SORIANO
(The man eating a sandwich in page 51 of SD MESXES#4)
END OF MESSAGE. MSX STILL ALIVE.

///// KONAMI MAN \\\\\



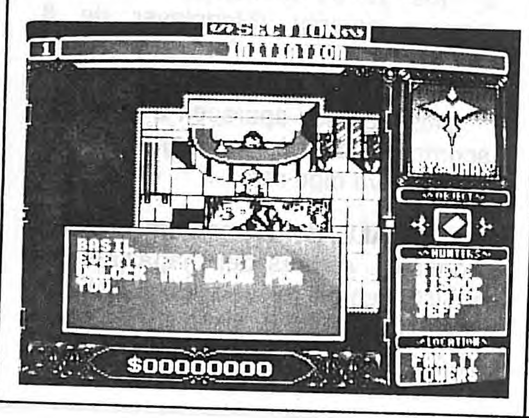
JURI

PUMPKING ADVENTURE 3

El tercer juego de los anunciados con la subscripción de Sunrise es el PUMPKING ADVENTURE III.



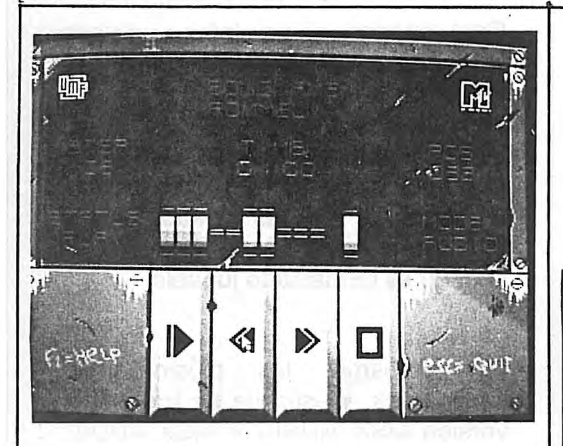
Sobre los antecedentes de este juego podemos decir que el PA II era un RPG al estilo medieval bastante bién logrado, a pesar de que los gráficos... ya se sabe, los holandese no entienden de segun que cosas...
Si retrocedemos más en el tiempo llegamos al PA I... aunque mejor no nombrarlo.Sin embargo, el que os comentamos aquí es el PA III, concretamente una promo que se encuentra en el disco 2 del AKIN.



Para empezar se nos informa de todo lo que tendrá el juego y luego se nos introduce a una mini-aventura para ir abriendo apetito.
En cuanto a la calidad del juego, hay que decir que se echa en falta un scroll, ya que las pantallas pasan por degradación, de una a otra, lo cual no es demasiado jugable.

Sin embargo, las músicas son alucinantes, y eso que se trata de la versión MSX MUSIC + MSX AUDIO, y no de la versión para MOONSOUND que según nos adelantan usará los 24 canales WAVE de los que dispone el OPL4...
También destaca en el juego la posibilidad de poder 'configurar' varias opciones, como la velocidad de los personajes, degradación si/no, etc...
La nota más negativa del juego siguen siendo sus gráficos, especialmente los personajes, ya que los decorados si están bastante bién dibujados, pero las caras que aparecen en la esquina superior derecha dejan mucho que desear.
En definitiva, no es una replica del SD SANTCHER pero tampoco es para echarlo al fuego. Por mi parte se merece un 7 (aunque seguramente cuando lo oiga en MoonSound le subiré uno o dos puntos esa nota.)
Para acabar solo deciros que en España lo distribuirá el club HNOSTAR, y que según dicen ya se presentó en Zandvoort o antes.

rom



Ya se que os parecerá una traición a nuestra fidelidad el comentar en las primeras páginas otro diskmagazine holandés que no sea el SUNRISE MAGAZINE, pero ya que el sol de Sunrise parece haberse quedado dormido, aprovecharemos y os comentaremos un diskmagaciene recién salido del horno: R.O.M. (Read Only Magazine).

Su estructura es muy parecida a la de los S.M., aunque cuentan con algunos puntos a favor, y por supuesto, otros en contra. Los números en los que se basa este comentario son el #2 y #3, en los que apreciamos a primera vista una mejora bastante notable (especialmente en los gráficos).



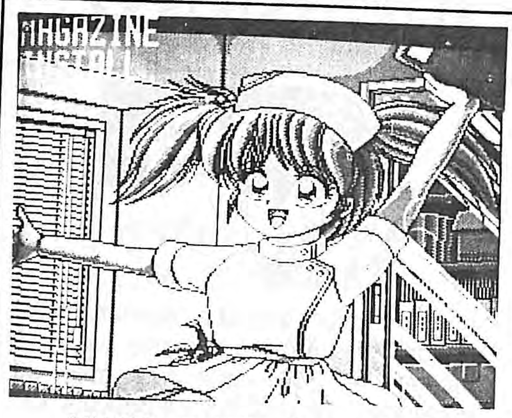


La estructura del diskmagazine número 2:

Para empezar se nos ofrece una intro-demo para MoonSound (y DOS 2) que ya os mencionamos en el número anterior (Modplayer de 8 canales...).

Después nos aparecen 2 opciones acompañadas de un gráfico de perspectiva dlgo rara...:

INSTALL, donde podremos seleccionar los colores del magazine, set adjust, chip de sonido (AUDIO, MUSIC, STEREO y MOONSOUND (!)), y escuchar las músicas que se encuentran en el disco.

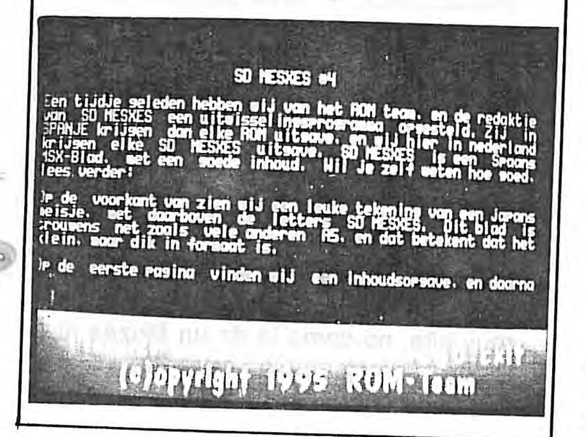


MUSIC, se trata de un playeador de músicas con un ecualizador (?) de 14 bandas que podreis modificar con los números de 1 a 5. La verdad es que es bastante majo.

MAGAZINE, donde obviamente accederemos al menu principal en el que están los títulos de los temas tratados acompañados de otro dibujo más raro aun.

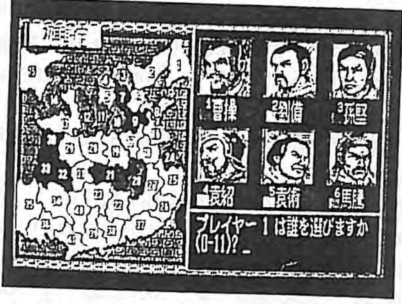
El contenido es bastante variado, o al menos eso se deduce de los títulos, ya que esta todo en holandés...

En el número 3 la cosa cambia un poco:



Para empezar, los gráficos mejoran al 100%. En la priemra pantalla podemos acceder al menu INSTALL (el mismo del número 2) y al MAGAZINE, donde encontramos las opciones acompañadas de una cara japonesa que es de admirar.

En cuanto al contenido, no os podemos decir mucho. Se comentan varias publicaciones (incluida la nuestra, por supuesto), se incluyen listados BASIC para hacer morphing (?) y varios más, aunque no nos dio tiempo a probarlos (están



comprimidos en ficheros *.ARJ). En la sección de novedades, 'medio entendemos' que NOP está haciendo un Modplayer para MoonSound entre otras cosas.

La verdad es que el estilo del magazine es muy bueno, a pesar de que se echan en falta algunas palabritas en inglés. Intentaremos convencer a este grupo de que incluyan algunas lineas apatas para los no holandes, con lo que el magazine mejoraría al 100% para el resto de europeos.

Esto es todo por ahora, seguiremos informandoos sobre estos diskmagazines a medida que vayan saliendo.

CARBUNCLE BIG BAND

CARBUNCLE BIG BAND

Desde la aparición de Bet Your Life hacía tiempo que no se sabía nada de HEGEGA, casi 2 años, así que para que no nos olvidemos de ellos, han sacado una demo musical, de estas que están tan de moda en el mundo del Mesxes.

Se trata de una recopilación de músicas, que en teoría por el nombre de la demo, tendrían que ser de Compile, pero parece ser que a estos carbuncles se les da mejor tocar temas de Falcom y Konami que de Compile.

La demo se presenta como un escenario donde están los carbuncles tocando sus instrumentos, así podemos ver a uno tocando la flauta, otro el organo, la guitarra eléctrica,4 puyos tocando la bateria, y otro "carbuncle" con un piano (a este yo lo tengo visto en algún capitulo de la serie Barrio Sésamo).

En la parte baja del escenario se encuentran los ecualizadores y los típicos botones para parar la música, cambiar de chip, cambiar de música y





con 2 novedades: La reproducción rápida de la música (en este caso se encarga el MSX que hay bajo el escenario, ya que los carbuncles se paran por no hacer el ridículo al tener que tocar los instrumentos a toda leche), otra novedad es la reproducción aleatoria de las canciones, de tal forma que al acabar con una, inmediatamente te coje otra al azar. La mejor novedad es la posibilidad de poder manejar el volumen de los instrumentos durante la canción, así puedes poner las baterias a tope y bajar un poco los instrumentos, que es como me gusta a mi, ¿Que pasa? ¿a caso buscabais un comentario objetivo?.

Todos estos detalles, junto con los muy buenos gráficos (idem de sus animaciones), y otros detalles como unos altavoces bailando y otras chorradas animadas también, crean un ambiente simpático y animado típico de cualquier concierto de Metallica.

Las músicas, como ya he dicho, son temas de Konami, Falcom, Compile, T&E Soft... y otros muchos más, tantos que han llegado a poner casi 60 temas. La calidad de estas es muy alta, no como la de un Muzax ni la de Compjoetania, pero tampoco hay que poner el listón tan alto.

CARTAGENA '95

El pasado dia 30 de septiembre se realizó el primer Encuentro de Usuarios en Cartagena en la Casa de Juventud de dicha localidad. Dicho evento fue organizado por MSX Spirit, que como ya sabreis es el resultado de la unión de Robydisc y MSX Eternal.



El sistema de encuentro era un híbrido entre el sistema holandés por stands y el clásico español que consiste en exhibiciones ante el público.

El encuentro se inició a las 10.00 h -las 9.00 h en Canarias- y terminó ni se sabe... Ni se sabe, porque paulatinamente se fue acabando a medida que el personal se daba el piro. Bueno, pongamos que a las nueve ya se acabó.

El Encuentro estaba esponsorizado por la Concejalía de Juventud de Cartagena, dos librerias, la Viñetas y Alcaraz y oficiosamente por Danone, esta última en formato de flanes de huevo. (Sólo de huevo. Snifff...) Los exhibidores pagaban 1000 pesetas para las bebidas y la entrada era gratuita debido al apoyo de la Concejalía.

Asistieron entre cuarenta y cincuenta usuarios, con buen ambiente y sin malos rollos. Eso sí, sin usuarias, con lo que el problema se hace general en todo el país.

¿Y LA CHICHA? ¿QUE? ¿¡EH!?

Bueno, la verdad es que de exhibidores pocos, y de chicha pues... No, si hubo material, pero de ese cogido con pinzas que sirve para hacer previews. ¡Que no es poco! Pero poco si que fué el material NU-E-VO presentado. Vayamos por partes...

Vinieron al encuentro cuatro grupos. Sí, sólo cuatro: aparte de MSX Spirit al completo, vinieron tres miembros de FKD, Potato Storm, Majara Soft y TrapoSoft. Por imperativos diversos (familiares + circulatorios), el club MeSXes sino estuvo en cuerpo sí estuvo en espiritu, bueno, sólo en papel.



Tampoco hizo acto de aparición el Club Casmar en lo que podria haber sido su primera aparición pública. También habia un stand de segunda mano y una pequeña exposición de ordenadores MSX1.



Por la mañana se exhibió el material desde los stands y poruna pantalla video se pusieron algunos videos entre los quedestacó uno de promoción del The Lilo, producido por Kay Magazine que hizo las delicias del respetable -estará listo para Barcelona; preparad la cartera...- También se pusieron músicas escritas para Moonsound con el MoonBlaster específico. Pese a ser técnicamente muy bueno, las músicas podrán ser mucho mejores en futuro bastante cercano, o al menos eso espero...

Por la tarde, se hicieron las exhibiciones propiamente dichas empezando por...

POTATO STORM

Este nuevo grupo está compuesto por usuarios de Málaga, que cuentan con el apoyo de Martos, que también vino al Encuentro. Presentaron una promo de su opera prima, Klone Wars. La cosa empezó con unos gráficos desarrollados por un colega y decidieron basarse en ellos para desarrollarlo, dada la proximidad del Encuentro de Cartagena.

Algunos gráficos fueron dibujados en Amiga y convertidos a MSX. Además de algunos gráficos y una secuencia de movimiento -bastante buena, por cierto- realizada con Turbo Basic y con intervalos, oimos algunas músicas MoonBlaster. Veremos de ellos una promo más acabada en Barcelona.

Aparte también presentaron un disco de Dominio Público de uno de los miembros, que consistia en un monton de pantallas grabadas y encabezadas por una microdemo. En concreto se trataba de 65 partidas de KVII, 102 de Tako&Ika, 90 de Eggerland Mistery, 26 del Akambe Dragon y 50 de Leprechaun.

Dada la presencia de Martos, se le preguntó por el Emulador MSX2 para PC en formato Hardware, y parece ser que la cosa va para largo, debido



a pegas con la VGA. Osease, esperad sentados.

MAJARA SOFT

En principio no habian de venir, pero se liaron la manta a la cabeza y presentaron en Cartagena su nuevo programa, 'El Poder Oscuro', un juego estilo rol-aventura japonés. Han conseguido músico -Station podrá descansar-, Julián (a.k.a. Shan. De él oireis hablar también con el Sir Fred



de Paco Moya). El argumento es de tipo místico, con dioses, demoniosy algunos heroes -sí, ¡vosotros!-.

El juego dispondrá de demo, la cual durará media hora. Es al estilo del Ys III, pero con movimientos bruscos, seguramente porque no han cejado en el empeño de programar en Turbo Basic. Suena bién, pero necesita todavia ser bastante pulido.

También presentaron una promo del 'Sonic', creado por Manuel Pazos y Elvis Gallegos. La baba corrió a raudales. La promo solo tenia movimiento y los gráficos del erizo y los de fondo. (Casi ná!!!). La 'pega' es que funcionará 'sólo' en 2+y Turbo R. Francamente inolvidable. Que no nos pase nada....

FKD

FKD vino al encuentro con algunas novedades como las traducciones al inglés y al castellano de la saga Guncannon de Wendy Magazine y los juegos Outer Limits y Sanatorium of Romance de Momonoki House. Todos ya sabemos de qué tipo de juegos hablamos... La traducción nos suponemos que será bastante potable (lo suponemos porque no sabemos japonés, la mayoria). La pega es que no estaban en formato Patch disk. Fueron una de las pocas cosas nuevas del evento.

También pusieron una promo de, sí, otro juego. Se llamará Gimac y es un juego de lucha y rol, con animaciones, 8 luchadores y a base de menus. Usará el Ramdisk amén de ser instalable en HD. Pero este proyecto todavia está muy crudo.

CLUB MESXES

Vuestro fanzine amigo fué presentado por Ramon Ribas. No digo nada de él porque supongo que ya lo tendreis, ¿verdad? A destacar que el número cuatro tuvo un buen recibimiento y bastantes elogios





(Nota para MeSXes: la verdad es que no sé porqué ;-))) *Respuesta de MESXES: Porque somos los mejores!*) por parte del público y de los exhibidores.

JOSE MARIA ALONSO

El cosysop de NeXuS BBS y feliz poseedor del Graphics 9000 y del CD-ROM para MSX presentó un pequeño reproductor para imagenes en Photo-CD. Este podrá cargar imagenes tanto enformato Kodak como Philips.



Con las pruebas que lleva hechas, ha podido comprobar que cargan más rapido en MSX con GPX9000 que con un DX2 con 24 MBde RAM. La verdad es que para adaptar a 32000 colores un gráfico de 4MB desde el CD-ROM no tarda mucho.

También, y a petición del público, hizo unas cuantas demostraciones del GPX9000.

TRAPOSOFT

Ramón Ribas empezó presentando dos mini demos del nuevo juego de Daniel Zorita, Sir Dan, que tendrá bastante parecido con el Maze of Galious -y también,



aunque no se apreció, con el Dracula X-. Causó bastante sensación debido a su calidad gráfica, ya que todavia no hay músicas, y al scroller, aménde saberse el hecho de que Zorita está haciendo INTEGRAMENTE el juego, programación, muchos gráficos - algunos serán digitalizados y redibujados- y la música, amén de los programas de apoyo. Estajanovista a más no poder, el niño.

Luego se pudo ver el TeleBasic#3 terminado y completamente libre de fallos. Todos los usuarios de Turbo R ya sabeis que es. (Por que ya lo conoceis, ¿verdad? Ohh, nooo...)

MIPS

Este programa hecho por Antonio Fdez. Otero, conocido de colaborar en el Hnostar, se trata de un desensamblador y fué presentado por el usuario Diego Millán.

Su formato en pantalla está estructurado en un sistema de tres columnas para facilitar su uso.



Funciona en DOS2 pero no lo usa, osease no utiliza subdirectorios. Tiene modos de desensamblaje, pero no ensambla, ya que parece ser que está pensado para el uso de fisgones y/o novatos del ensamblador.

Estaba a la venta por 500 ptas.

MSX SPIRIT

Lucas Diez presentó su HD Windows, un sistema operativo hecho expresamente para que reconozca su próximo kit de disquetera de alta densidad (HD). Se trata de un entorno gráfico similar al que usan los P0s. El



problema de usar este programa es que no se podrá utilizar el formato de simple cara. Intentará hacerlo multitarea, que tenga rapidez y facilidad de manejo, así como que se puedan visualizar GIFs y PCXs



desde el programa. Las cosas que sí ya hace es editar íconos -con su editor, claro- y la pantalla, visualizar PCTs, opción de Shell, haceragrupaciones de palabras y enmarcarlos en un ícono, crear y copiar directorios a la vez...

CLUB MESXES

El kit de HD no tendrá problemas de instalación en MSX2 pero en 2+ y Turbo R la cosa será más problemática.



Los CD-ROMs de juegos de MSX estarán previsiblemente a la venta en Barcelona al precio de 5000-6000 ptas.



¿Y SOLO HABIA ESO?

Nanay. Habian el número 32 de Hnostar, el MSX-Spirit#3, las MSX-Spirit viejas, la FKD-FAN#10, el material de Compjoetania y de Oasis, propaganda del próximo Encuentro de Usuarios de Barcelona, el Babel, algunas RS232C, "exhibiciones" de disco duro...



EN TOTAL... ¿QUE?

Veamos. Pese a no presentarse programas TERMINADOS, el Encuentro nos ha proporcionado grandes -y claras- pistas de por donde van los tiros en el micromundo del MSX español.

Nos ha permitido saber que si hubiera un exhibidor español en Tilburg -o Zandvoort, es igual- con estos mismos productos acabados -y mínimamente publicitados-, los exhibidores holandeses tendrian SERIOS problemas. Pero primero seamos realistas: todavia se tienen que terminar. Y estamos hablando de



la inmensa mayoria.

Centrandonos en la organización del Encuentro he de decir que fué bastante más que correcta. MSX Spirit, al ser una Asociación Juvenil, puden gozar de muchas más ventajas que los organizadores de los Encuentros de Barcelona o de Madrid.

Por el lado de stands, no hay que señalar nada de importante. Fue correcta, había espacio y no saltaron los plomos. Genial.

En la parte de exhibiciones, lo que se ha de criticar es que cayeron en el error de improvisar y de ubicarlo a la tarde, que es cuando el usuario -y el exhibidor- ya está cansadillo.

Lo de la improvisación causó que a las dos exhibiciones -en concreto después de la del Sonic- la gente pasase bastante, incluidos algunos de los organizadores, de lo que sepresentó luego. Lástima.

De todas maneras, he de decir que valieron la pena los aproximadamente 800 Km recorridos desde Barcelona.

Ramon Ribas Casasayas
(C) TrapoSoft 1995

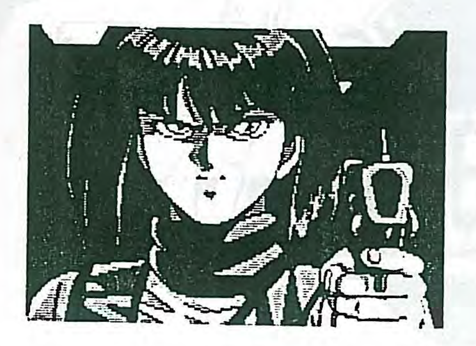


PENNAT RACE 2

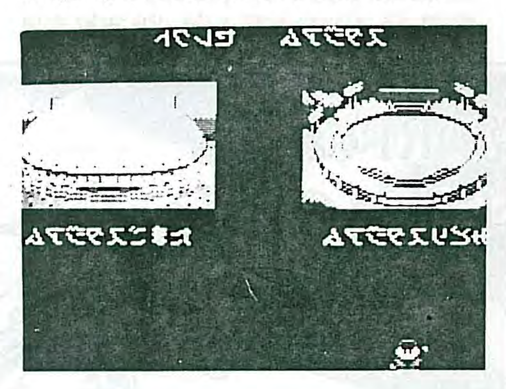


Ya estoy aquí de nuevo!¡Regreso con lo mío!: ¡una mierdecilla.BAS-rellenapáginasdeSDMESEXSES(huy, MESXES)! ¡Fanáticos el ensamblador y prototipos de ex-programadores de KONAMI, Zoritas, Manueles Pazoses, Martoses, Henrikes Gilvades... poned tierra de por medio (o pies en polvorosa) y pasad deste artículo!

¡En esta ocasión se trata de un programa para trucar los equipos hechos con el PENNANT RACE 2 (KONAMI MAN no tiene este juego, no sólo eso, si no que no le gusta,



¡a la hoguera!)! "Qué original, por que tú nunca has hecho nadesto ni que se le parezca, ¿verdad?" ¿Yo?, ¡nunca! ¡quiá! A ver, ¿!cómo lo haríais vosotros!?, ¿a alguien se le ocurre algo? "¡Podríamos hacer una fiesta" ¡Muy bien! "O jugar al hockey en el trozo de cuarto del Ramoni" ¡También muy buena idea! ¡¡ALEGRIA!!¡¡ALEGRIA!! (¡¡¡ACBO-RAMES!!!) (pero teneis que decirlo muy rápido esto de ACBORAMES).



Así es, sólo teneis que haceros un equipo (primera opción de la derecha en el menú), correis este programa (o sea lo ejecutais) poniendo el nombre del equipo en la línea 10, y ya teneis un equipo atómico (¡qué efectos!, ¡qué velocidad!, ¡cuántos HOMEs RUNes!, ¡como corren los homes felisines!). "Y a ese precio, ¡lo compro!". ¡Vale!, ¡tuyo es!. ¡Hasta incluso!.

¡¡SOOOO!! Bueno, ya hemos ocupado un poco despacio con esta pseudo-secta que hace que dé la

impresión de como si yo tuviese que ser parecido a un guai. Venga, también os explicaré el secreto de mi éxito: sólo hablé con mi (por aquel entonces futura) práctica y le conté cosas mías. "¡Este no!, ¡el otro!" Falen, falen... Todo viene a partir de mi afición por los sectores del disco. Cuando descubrí que un equipo ocupaba menos dun sector me dediqué a inbestigarPérez, y descubrí la forma en que se almacenaban los datos, y también como cambiarlos a mi antojo, sin las limitaciones del PENNANT RACE 2e.



Cuando grabamos un equipo se ocupan 322 bytes del siguiente modo:

- los 10 (o 9, no lo sé seguro pero como no importa mucho) primeros al nombre del equipo.



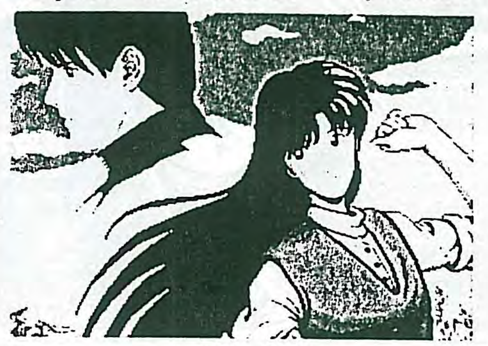


- a partir del byte 12 hasta el 207 inclusive los datos de los primeros 14 jugadores, con 14 bytes para cada jugador (6 para el nombre).

- del 208 al 321 los datos de los segundos 6 jugadores, con 19 bytes para cada jugadero (otra vez con 6 para el nombre).

- y el 322 para el color del equipo (¡ush!).

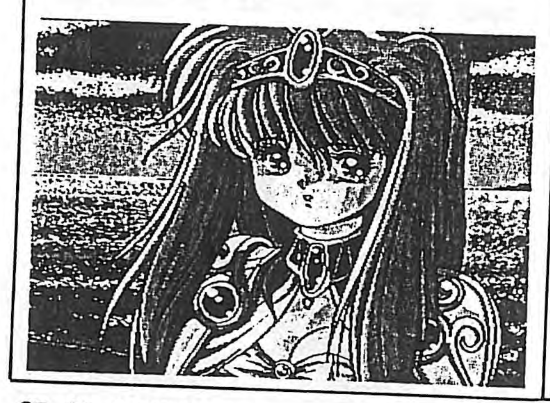
Lo onlymente que debemos facere es cambiar los datos de los jugadores, estos se almacenan guardando un byte para cada cifra (se guarda la cifra más uno en cada byte). Como creo que se obtienen mejores resultados es poniendo

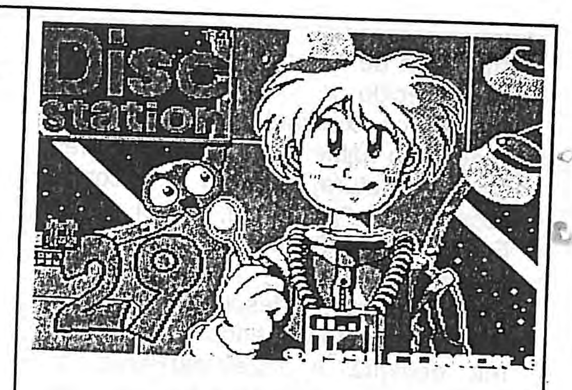


todos los datos a cero en el fichero , que es lo que hace este pseudo-programa.BAS:

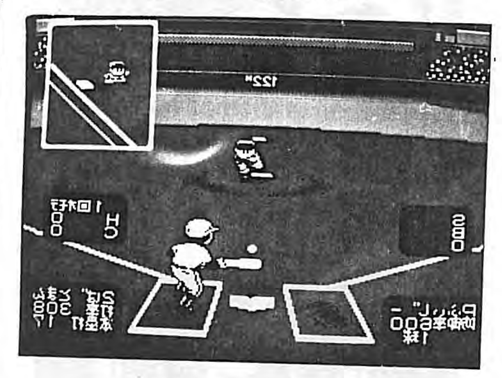
```
10 OPEN"MIERDOSOA$C" AS #1
   LEN=1
20 FIELD 1,1 AS A$
30 FOR SG=18 TO 200 STEP 14
40 FOR SP=1 TO 7
50 LSET A$=CHR$(0)
60 PRINT SG+SP:PUT 1,SG+SP
70 NEXT
80 NEXT
90 '
100 FOR SG=215 TO 310 STEP 19
110 FOR SP=1 TO 11
120 LSET A$=CHR$(0)
130 PRINT SG+SP:PUT 1,SG+SP
140 NEXT
150 NEXT
160 CLOSE
```

Como podeis ver no manejo nada de sectores, ya que trantándolo por acceso directo es mucho más cómodo. Podeis inbestigar bosotros mismos mirando como se graba un fichero en un sector del disco (averiguais en que sector se almacena el fichero y lo mirais, imprimis, etc...).





¿Qué de donde viene esto? Pues nada, que tenía las partidas del PENNANT nel mismo disco que las del FM-PAC (que como sabeis tienen de extensón PAC) y que pantallas .PIC. El PENNANT, como estos ficheros tienen laxtensión acabada en C me los ofrecía como equipos, y cuando los cogía me salían eqipos atómicos (pero a veces salía roña gráfica), asinnas que me puse a descubrire como se feia ashó, y me salió esta parida tan wonder.



Lo dicho. Ramoni, creo que esto hay que ponerlo cerca de la SECTA, para que no desentone mucho. HA44, huy, ¡HASTA INCLUSO!, eso.

THE ENDS

En números pasados os comentamos dos juegos, el SHRINES of ENIGMA y el BLADE LORDS, los cuales, por motivos varios no llegamos a terminar. En esta ocasión, aunque no sea del todo necesario, os comentamos el fianl de ambos.

BLADE LORDS:

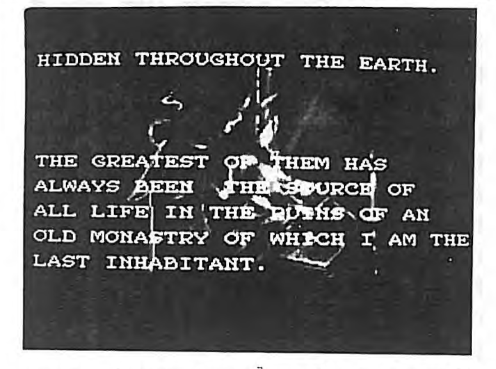
Terminamos el comentario en el mundo 6, luchando en el castillo de AIRAA contra unas nubes que van zigzagueando de derecha a izquierda desaogandose sobre nosotros. El modo de evitar ser matado por las nubes depende del jugador, para unos será paciencia y grandes dosis de reflejos, para otros simplemente hará falta una inspiración divina. La verdad es que es casi imposible, pero no del todo.

Una vez eliminadas las nubes el mago Airaa que nos observaba desde arriba intentará acabar con nosotros personalmente, pero no nos costará mucho matarlo ya que no opone ninguna resistencia.

Una vez terminado, nos aparece un letrerito de *CONGRATULATIONS* y un scroll vertical con cuatro palabrejas en inglés. Bueno... nada del otro mundo, pero el juego es un vicio.

SHRINES OF ENIGMA:

En esta ocasión el comentario que os ofrcimos no fue muy extenso, pero con ayuda de los passwords (SD #4) no os será muy dificil llegar a la fase 46 donde se encuentra el último monstruo. La mejor técnica para



matar al monstruo es colocarse en la esquina izquierda y esperar a que el monstruo baje, luego salltar y disparar una sola vez, porque si no el nos alcanzará con su disparo. Si nos ponemos bién a la izquierda nunca nos matará, solo hay que tener en cuenta que el monstruo dispara una vez cuando baja, y si esta muy cerca es mejor dejar que empiece él.

Una vez muerto, se nos ofrece una bonita pantalla con el famosos tesoro, y después de esto la pantalla del final, en la que se ve a nuestro protagonista de espaldas al sol con el staff pasando por encima. Y una música...



MIPS

¡Por primera vez voy a comentar un progrma comercializoide paral fanzine! Bueno, en realidad no es un comentario, si no una primera impresión, porque no tenemos mucho tiempo (como siempre) y además hay que estar en el aeropuerto con una hora de antelación si queremos ir a la reunión. No sé si lo sabreis, peroel MIPS es un programa que es sólo desensamblador, o sea, que no se puede ni ensamblar ni simular con él.

Tiene la característica de que funciona con el set del R-800. La verdad es que lo que os diga os lo teneis que tomar un poco a la ligera, porque hace bastante tiempo que no toco el MSX, y no puedo comparar del todo bien este programa con otros. De todas formas la idea de tener un programa que sólo desensamble tampoco parece que sea el acabáramos de información digitalizoide, pero puede tener la ventaja de que al estar dirigido sólo al desensamblado tenga muchas más opciones y sea mucho más cómodo a la hora de desensamblar.

La primerísima impresión tras cargar el programa es la pantalla principal, y la verdad es que al principio choca un poco la escasa información (respecto a menús y opciones) que aporta, pero tras leerse un poco por encima las instrucciones a uno se le pasa. Esta pantalla está compuesta por tres ventanas que lo ocupan casi todo, a excepción de la primera fila, donde tenemos las opciones de dirección de desensamblado,desensamblado, tipo de desensamblado (nemónicos, hexadecimal y ASCII, o ASCII), y ayuda ON-LINE para cada ventana, y las opciones de modo continuo (para que las tres ventanas se puedan emplear como una sola o independientemente), menú extra, y salir del programa.

En cada ventana se puede poner un "pedazo" de memoria distinto, y se puede desensamblar como se quiera, o sea, que cada ventana puede manejarse independientemente de las otras dos (como si tuviésemos tres ordenadores juntos cada uno con un desensamblador "clásico"), lo que puede ser realmente cómodo si desensamblamos un programa con un puñao de saltos y bifurcaciones, o si queremos visualizar en una ventana una zona de la memoria que contenga datos. También podemos emplear las tres ventanas de un modo continuo, como si fuese una sola.

Ya refiriéndonos al manejo del programa, hay que decir que las direcciones de memoria siempre se tratan en hexadecimal (mala suerte para mí, el gran capullo del decimal) y que las letras hay que ponerlas siempre en mayúscula, tontería tanto por lo fácil que es poner siempre mayúsculas como evitar esto a la hora de programar el MIPS (supongo). Tampoco resulta muy agradable el empezar/parar el

desensamblado, por que a veces un sólo toque (o aporreo si es en el ordenador del SaveR) a espacio no resulta suficiente, y hay que jugar un poco apretando un poco más de tiempo, toques cortos, etc... Pero todo esto no son más que detalles.

La opción de ayuda ON-LINE sí puede ser una gran y cómoda ayuda:
cuando ves alguna instrucción que no sabes lo que es en el desensamblado de un programa, eliges la opción ON-LINE (después de parar el desensamblado), indicas la instrucción que es y te saldrá información pa que te enteres;
sólo funciona en el modo nemónico (por que si no, evidentemente, no hay instrucciones). Puede ser muy útil si uno está empezando a meterse en esto del ensamblador, si está aprendiendo. Lo de ampliar uno mismo esta ayuda haciéndose ficheros de ayuda nuevos ya me parece un poco un sinsentido, porque no creo que sea muy económico en términos de tiempo, y posiblemente acabe siendo matar moscas a cañonazos (¡uro!).




☗オープニングと顔が違うような？

El menú extra es bastante completo, e incluye las opciones de disco (directorio, cargar, grabar...), memoria (introducir una secuencia de bytes, encontrarla, copiar bloques, y borrar la memoria (que se hacía... ¡ush!, ya no me acuerdo)), memoria "de fichero" (VRAM) o por los slots, y ficheros *.MTI (ON-LINE). La verdad es que la parte de disco es bastante completa, ya que tiene muchas opciones a la hora de cargar/grabar, incluyendo la de hacerlo por sectores.

Resumiéramos de aquí, podría decir que el programa iría bien a aquellos que están aprendiendo ensamblador, por la ayuda ON-LINE, el manejo de sectores, las tres ventanas... pero que para aquellos que ya sepan ensamblador no creo que este programa les resulte del todo imprescindible, aunque puede serles cómodo en algunos casos. Pero hay que tener en cuenta siempre que es sólo desensamblador. De todos modos, por su bajo precio (500 ptas.) tampoco creo que si alguien lo compra y no le satisface del todo se pueda sentir estafado. ¡Hasta incluso sinencambiopuedequemañana!

VDP

Estoy seguro de que muchos de vosotros os decidisteis a 'probar suerte' con el ensamblador atraidos por las alucinantes demos holandesas que más parecen ser fruto de un pacto con el diablo que de un montón de horas delante del ordenador que es como realmente nacen estas maravillas, aunque aveces sus autores se echen un farol diciendo que les salió sin querer en tan solo cinco minutejos.

Este articulillo que os he preparado junto con otros que se irán publicando en los próximos números de SD MESXES no os permitirá hacer cosas dignas de una demo como UNKNOWN REALITY, pero si que os abrirán un poco los ojos y os enseñarán a hacer cosas que seguro que nunca os imaginasteis que podiais hacer.

El primer problema que se me presenta a la hora de escribir este artículo es el echo de que desconozco totalmente el nivel de programación en ensamblador al que se encuntra el/la payo/a que este leyendo esto (si es que realmente algiuien a osado leerlo), por lo que antes de meternos en el uso de las interrupciones, que es lo que yo quería hacer desde un principio, voy a explicar cuatro cosas sobre el VDP y su acceso desde el ensamblador.

Las instrucciones que se deberán manejar para poder hacer uso del ensamblador son LD, OUT y rara vez IN... Como veis no es nada del otro mundo, así que vamos a empezar:

El VDP (en todo momento me referiré al V9938, correspondiente a los MSX 2) consta de 49 registros internos para realizar todas las operaciones.

Estos registros se dividen en tres grupos:

-Los registros de control, llamados R#n ; donde n es un número de 0 a 23 y de 32 a 46. Como podreis ver, los registros del 24 al 31 no existen, ya que se guardanron para futuras ampliaciones del VDP, y asi fue, ya que el V9958 de los MSX 2+ y Turbo R hacen uso de algunos de estos registros.

Estos registros sirven para controlar las acciones del VDP, y son registros de 8 bits de solo escritura.



こんなところに女の子がいるなんて!?

-Los registros de estado, llamados S#n ; donde n es un número de 0 a 9. Estos registros son de solo lectura y sirven para leer datos del VDP.

-Registros de paleta, llamados P#n ; donde n es un número de 0 a 15. Estos registros de escritura contienen la información de la paleta de los colores.

Para acceder a estos registros existen varios puertos, cuya función es la siguiente:



Puerto	Dirección	Función
#0	(lectura):n	lee datos de la VRAM
#0	(escr.):n'	escr. datos en VRAM
#1	(lect.):n+1	lee registros de estado
#1	(escr.):n'+1	escr. en los registros de control
#2	(escr.):n'+2	escr. en los registros de paleta
#3	(escr.):n+3	usado en el modo indirecto



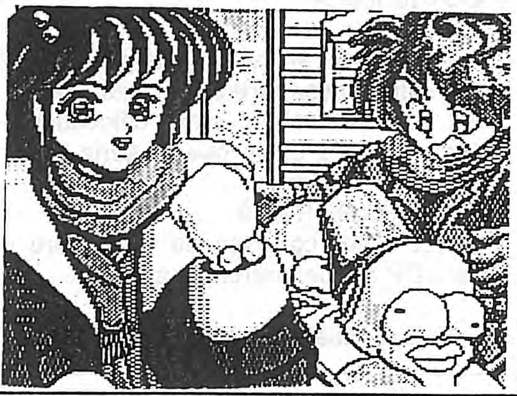
Para averiguar el valor de n y n' basta con mirar el contenido de las posiciones 6 y 7 de la ROM principal,



o sea, n=peek(6) y n'=peek(7), aunque casi os puedo asegurar que los valores que obtendreis serán &h98 para los dos casos (almenos asi ocurre en todos los MSX2 que conozco, y de hecho, programadores 'profesionales' usan directamente los ports &h98, &h99, &h9A y &h9B ignorando la 'precaucion' de mirar en la ROM).

La pregunta que viene a continuación es ¿que se puede hacer accediendo al VDP?... Respuesta: Practicamente todo menos un huevo frito...

Para que entendais lo que os quiero decir mirad la tabla que, a no ser que el SaveR la haya pifiado con la maquetación, debería estar por ahí.



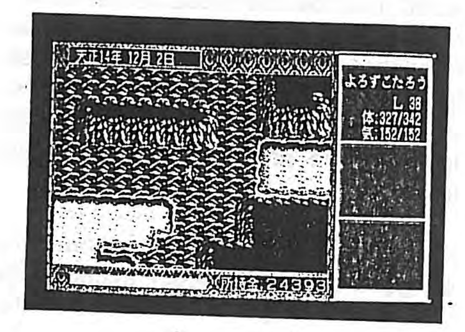
En ella estan todos lor registros del VDP y su función.

FORMAS DE ACCESO (escritura) A LOS REGISTROS DE CONTROL

Existen tres formas de hacerlo (entiendase por hacerlo lo de acceder a los registros):

1) Acceso directo:

Es la más fácil. Consiste en enviar primero el dato a escribir y luego el registro de destino a través del PORT #1 (&h99)




```
LD A,dato
OUT (&H99),A
LD A,n
OUT (&h99),A
```

hay que tener en cuenta que para fijar el modo acceso directo los bits 7 y 6 del registro deben estar colocados como '10'. Es decir, que 'n' sería (en binario, of course):

1 0 R4 R3 R2 R1 R0

Donde R0-5 corresponde al registro del VDP al que queremos acceder.

En pocas palabras, que le sumeis 128 (en binario &B10000000) al número del registro.

2) Modo indirecto

Consiste en indicar el registro al que se quiere escribir en R#17. Lo que se consigue es poder enviar datos continuamente al mismo registro sin tener que indicarlo cada vez:

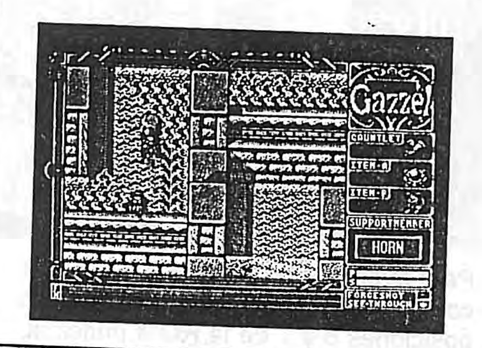
```
LD A,n
OUT (&H99),A
LD A,128+17
OUT (&H99),A

LD A,dato1 (a R# n)
OUT (&H9B),A
LD A,dato2 (a R# n+1)
OUT (&H9B),A
...
```

Lo primero que se hace escribir en R#17 el registro que vamos a usar (con el método directo), de forma que los bits 7 y 6 esten puestos como '10' (igual que antes), y despues podemos acceder continuamente enviando los datos al

PORT #3 (&H9B). (fácil ¿no?).

3) Modo indirecto con auto incremento.





Se trata de hacer lo mismo que en el anterior, solo que cambiando el indicador (bits 7 y 6) en lugar de '10' poner '00'. Con esto conseguimos que cada vez que enviemos los datos al PORT #3 el registro se autoincrementa. Es decir que si empezamos seleccionando el registro 0 en R#17 al enviar un dato se incrementará y el siguiente sera enviado a R#1, el otro a R#2, R#3, R#4,...

```
LD A,n
OUT (&H99),A
LD A,128+17
```



```
OUT (&H99),A

LD A,dato1 (a R# n)
OUT (&H9B),A
LD A,dato2 (a R# n+1)
OUT (&H9B),A
...
```

En este caso en 'n' se indica el registro con los bits 7 y 6 a 0.

ACCESO A LOS REGISTROS DE PALETA

Los datos de la paleta de colores usados se encuentran entre P#0 - P#15, correspondiendo a cada color. La dificultad en este caso está en que los datos de una paleta ocupan 9 bits (3 para rojos, 3 para verdes y 3 para azules), de forma que deben enviarse separados en dos bytes (lo cual es un desperdicio de bits).

De esta forma se agrupan los datos de la siguiente forma:

```
dato 1: 0 R1 R2 R3 0 B1 B2 B3
dato 2: 0 0  0     0 0 G1 G2 G3
```

correspondiendo las Rs, Gs y Bs al RGB (rojos verdes y azules).
Pero, ¿como se come eso?
Fácil: primero se indica el primer color al que se quiere cambiar la paleta mediante el puntero del color de paleta R#16 y luego se envian dos bytes seguidos al PORT #2 (&H9A) con los datos del RGB de la siguiente manera:
dato1=:R*16+B ; dato2=:G. En el caso de que queramos cambiar también la paleta del siguiente color, solo tenemos que enviar los dos

nuevos datos al PORT #2, ya que el registro #16 se autoincrementa cada vez que se envian dos datos al PORT #2.

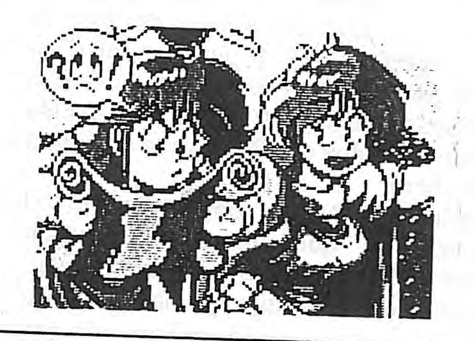
LECTURA/ESCRITURA DE/A LA VRAM

Este apartado viene a explicar como sa hace un simple VPEEK(adr) aunque, como vereis, de simple tiene poco.Como sabeis, la VRAM va de 0 a 128 Kb, lo cual nos obliga a usar 17 bits cada vez que queremos direccionar una parte de la VRAM.
La forma de poner los 17 bits es la siguiente:

R#14 0 0 0 0 0 A16 A15 A14
PORT#1 A7 A6 A5 A4 A3 A2 A1 A0

PORT#1 0 X A13 A12 A11 A10 A9 A8

Esto se resume en enviar primero al R#14 los tres bits más altos (colocados en los 3 más bajos del dato enviado, y el resto a 0). Luego enviamos los 8 bits más bajos al PORT#1 (&h99), y después los 6 que quedan.





El 0 del segundo dato enviado al PORT #1 indica el modo leer/escribir de la VRAM, por lo que es muy importante que este ahí, mientras que el siguiente bit, la X, indica si es leer o escribir (0=leer, 1= escribir).

Una vez indicada la dirección que vamos a usar, podemos leer/escribir, segun hayamos seleccionado a través del PORT #0 (&H98), haciendo un IN A,(&H98).

Cada vez que lo hagamos, la dirección que enviamos será incrementada, lo que facilita mucho la lectura continua de una zona de la VRAM.

SACABO POROI:
Bueno, esto que parece poco es fundamental a la hora de usuar el VDP, ya que sin ello no podriamos hacer nada de nada. En el próximo número explicaré como usar los comandos del VDP (COPY, LINE, PSET, etc...), y empezaremos con las interrupciones, que es donde realmente uno se queda boquiabierto.

Si alguien tiene alguna duda, que no se lo piense más y nos escriba para preguntar, que para eso estamos.

R#n	Corre-sponding VDP(n)	Function
R#0	VDP(0)	mode register #0
R#1	VDP(1)	mode register #1
R#2	VDP(2)	pattern name table
R#3	VDP(3)	colour table (LOW)
R#4	VDP(4)	pattern generator table
R#5	VDP(5)	sprite attribute table (LOW)
R#6	VDP(6)	sprite pattern generator table
R#7	VDP(7)	border colour/character colour at text mode
R#8	VDP(9)	mode register #2
R#9	VDP(10)	mode register #3
R#10	VDP(11)	colour table (HIGH)
R#11	VDP(12)	sprite attribute table (HIGH)
R#12	VDP(13)	character colour at text blinks
R#13	VDP(14)	blinking period
R#14	VDP(15)	VRAM access address (HIGH)
R#15	VDP(16)	indirect specification of S#n
R#16	VDP(17)	indirect specification of P#n
R#17	VDP(18)	indirect specification of R#n
R#18	VDP(19)	screen location adjustment (ADJUST)
R#19	VDP(20)	scanning line number when the interrupt occurs
R#20	VDP(21)	colour burst signal 1
R#21	VDP(22)	colour burst signal 2
R#22	VDP(23)	colour burst signal 3
R#23	VDP(24)	screen hard scroll
R#32	VDP(33)	SX: X-coordinate to be transferred (LOW)
R#33	VDP(34)	SX: X-coordinate to be transferred (HIGH)
R#34	VDP(35)	SY: Y-coordinate to be transferred (LOW)
R#35	VDP(36)	SY: Y-coordinate to be transferred (HIGH)
R#36	VDP(37)	DX: X-coordinate to be transferred to (LOW)
R#37	VDP(38)	DX: X-coordinate to be transferred to (HIGH)
R#38	VDP(39)	DY: Y-coordinate to be transferred to (LOW)
R#39	VDP(40)	DY: Y-coordinate to be transferred to (HIGH)
R#40	VDP(41)	NX: number of dots to be transferred in X direction (LOW)
R#41	VDP(42)	NX: number of dots to be transferred in X direction (HIGH)
R#42	VDP(43)	NY: number of dots to be transferred in Y direction (LOW)
R#43	VDP(44)	NY: number of dots to be transferred in Y direction (HIGH)
R#44	VDP(45)	CLR: for transferring data to CPU
R#45	VDP(46)	ARG: bank switching between VRAM and expanded RAM
R#46	VDP(47)	CMR: send VDP command

(R#32 – R#46: VDP command register)

S#n	Corres-ponding VDP(n)	Function
S#0	VDP(8)	interrupt information
S#1	VDP(-1)	interrupt information
S#2	VDP(-2)	DP command control information/etc.
S#3	VDP(-3)	coordinate detected (LOW)
S#4	VDP(-4)	coordinate detected (HIGH)
S#5	VDP(-5)	coordinate detected (LOW)
S#6	VDP(-6)	coordinate detected (HIGH)
S#7	VDP(-7)	data obtained by VDP command
S#8	VDP(-8)	X-coordinate obtained by search command (LOW)
S#9	VDP(-9)	X-coordinate obtained by search command (HIGH)

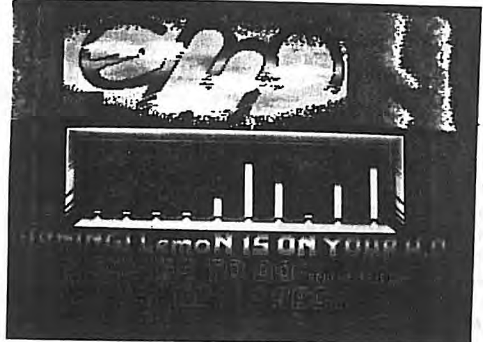




COMING SOON



Os habreis dado cuenta de que, desde hace muy poco tiempo, se empieza a ver software bueno por aquí en españa, por fin estamos empezando a demostrar que se hace algo más que bailar sevillanas y torear. Así que vamos a dar un repaso de los proyectos (no estan todos los que son) que se están preparando aquí.



FELIPFE (SLN)

Posiblemente nadie haya oido hablar de este juego, ya que su autor, Toni Burguera Buerguera (lo conocerie por colaborar en el HNOSTAR) se lo tenía algo callado.

El argumento del juego parece sacado para salir del apuro y tener una escusa para jugar, pero siempre puede sufrir modificaciones. Resulta que nuestro personaje tenía guardada una moneda de 5 duros, y llegó un día un chorizo y se los robó. El personaje enfurecido decide ir en su busqueda. (Ya os decia...)

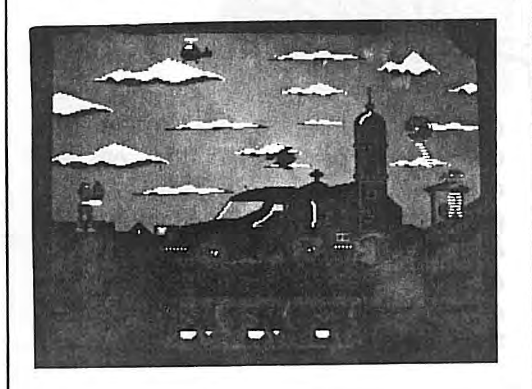
El juego está dividido en infinitas partes, las dos primeras son del tipo

plataforma, en las que emprendes la marcha por los paisajes de Mallorca. En estas 2 fases te encontrarás con los amigos del programador encarnando a los enemigos. Cada fase tiene su monstruo de final y muchos detalles. Una vez acabada estas dos fases el juego cambia totalmente de estructura, cada fase es un tipo de juego deferente: comecocos, laberintos en 3D o otras fases al estilo Hear over Hells. El autor tiene previsto alargarlo mucho más, y venderlo de aquí a un par de reuniones barcelonescas, con su caja, manual...



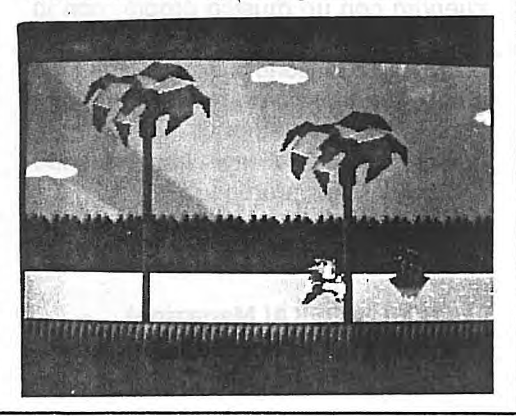
En cuanto a la programación hay que resaltar que está integramente en TURBO BASIC, lo cual ya sabeis lo

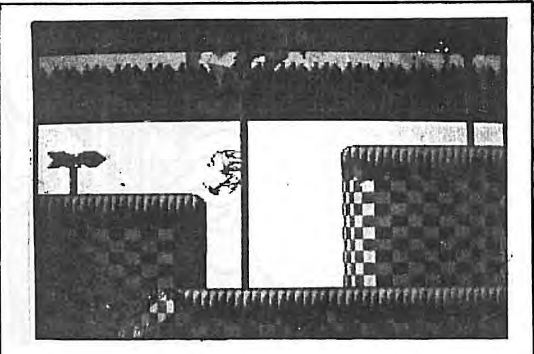
que significa (aveces un poco lento, pero si está bien programado -y lo está- apenas se aprecia). Los gráficos están bastante logrados, usando un estilo algo cachondo, y las músicas son muy parecidas a las de Compile (demasiado parecidas diría yo...)



SONIC
(Manuel Pazos/ Elvis Gallegos)

Este juego ya lo conoce hasta diós (y eso que no existe), pero lo que aun no conocereis es su versión para MSX2+ y Turbo R ¿de que os reís?, ¿Que no será igual?, ¿Que no tendrá



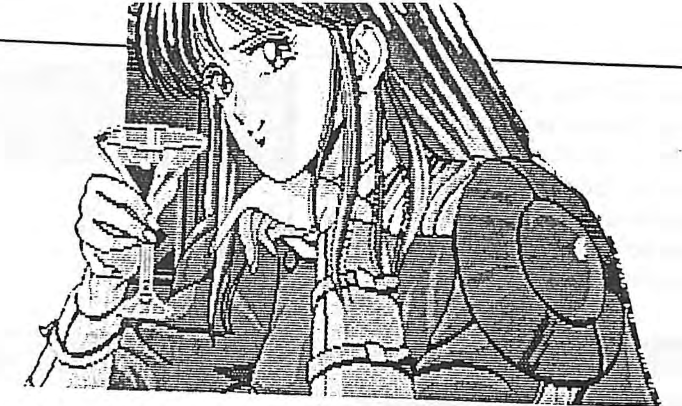


scroll omnidireccional?, ¿Que los gráficos no serán ni parecidos? ¡¡Os equivocais!! todo esto y más tiene YA la versión inacabada de este peazo de juego que se están montando nuestros colegas Manuel Pazos (programador) y Elvis Gallegos (Grafista).

El juego será presentado en la feria de Tilburg de Abril del 96. Así que no os lo perdais, preparad unos cuantos billetes de los verdes (Me temo que si...) y haceos con él. Posiblemente ocupará un solo disco, pero esto no es del todo seguro aún.

En cuanto al argumento no nos lo han revelado, aunque el juego en sí será el mismo que el de consola, a



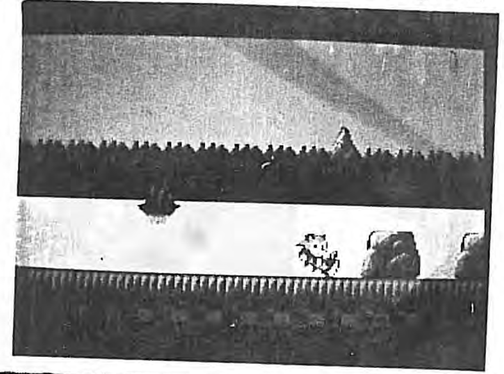


pesar de que cuente con diferentes gráficos y personajes. La primera fase se ha 'calcado' para que la gente reconozca el juego.

La música del juego será para MSX AUDIO y MSX MUSIC, y puede que también para MOONSOUND, dependiendo de si Manuel Pazos recibe el driver a tiempo.

En conclusión solo podemos decir que será un bombazo de juego y que esperamos que tenga tanto éxito como se merece.

Para acabar con el comentario, os adelantamos que Manuel Pazos tiene en mente un nuevo proyecto. Se trata de un RPG para MSX 2 con dos planos simultaneos y usa el VR system (lo cual se traduce en que puedes pasar por debajo de objetos,



crear transparencias, etc...), además de incluir partes móviles en el escenario (nubes, árboles agitados por el viento, etc.). El proyecto aun es eso, un proyecto, pero según nos dijo el propio Manuel, se espera conseguir algo al estilo Illusion City/ SD Snatcher.

EL PODER OSCURO (MAJARA Soft)

Majara Soft vuelve al ataque con un nuevo juego. Esta vez se dice que se tratade un RPG al estilo YS III programado en TURBO BASIC (por tanto, ya sabeis). También se dice que el nivel gráfico ha mejorado mucho respecto al ARMA MORTAL (que así sea...), y por suerte esta vez cuentan con un musico propio, con lo que El Poder Oscuro contará con su propia banda sonora.Según nos han dicho, el juego no defraudará a nadie, aunque no os podemos dar nuestra opinión ya que no han querido enviarnos una promo (dicen que asi la sorpresa será mayor...). En fin, ya veremos.

THE LILO (KAI Magazine)

Si alguien no conoce a Keneth Al, o nunca ha visto ninguno de sus

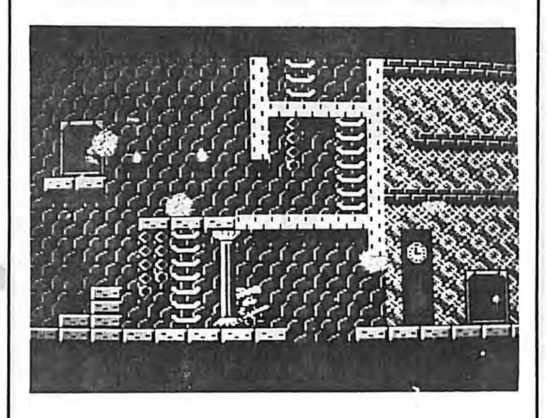
programas / demos / dibujos, que sepa que se está perdiendo algo muy fuerte. Podría decirse que se tratade uno de los mejores grafistas que actualmente trabajan con un MSX, ya que su estilo 100% 'a lo japones' es tan original como alucinante.

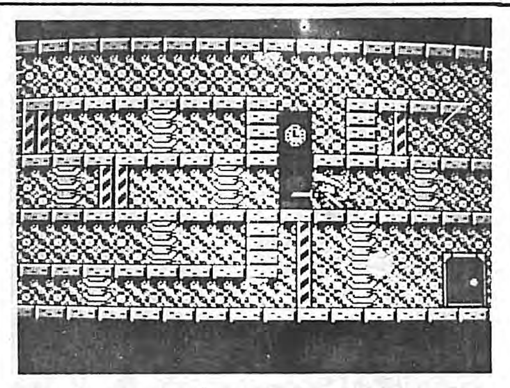
Se trata de un juego conversacional, con un argumento algo rarillo... No os podemos adelantar demasiado sobre él ya que no contamos con una promo, por lo que esperaremos al próximo número para comentarlo a fondo (se presentará en la VIII reunión de Barcolona, al precio de 500 pts.).

SIR DAN (?)
(DANIEL ZORITA & CIA)

De este juego si que hemos recibido una promo, y es realmente buena. Se trata de un juego a lo Maze of Gallious (con un estilo algo cambiado) que funciona tanto en MSX 2 como en Turbo R, usando el R800 de este.

Lo que más destaca son los multiplanos (parece que se ha puesto de moda), y la velocidad que se





consigue es más que aceptable en un MSX 2,o realmente buena en un Turbo R.

Desconocemos el argumento, pero creemos que el juego será presentado (o al menos una promo) en la próxima reunión de Barcelona (15/10/95).

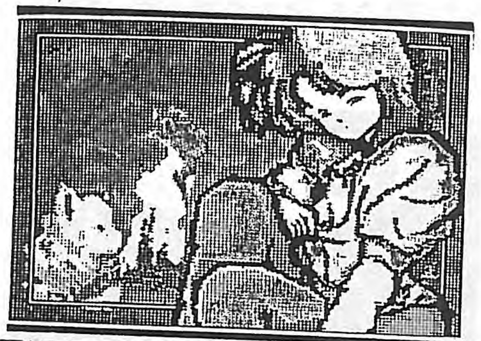
LEMON SOUND TRACKS
(Club Mesxes)

Como ya sabeís, club Mesxes está elaborando un juego, que en principio será para Turbo R, aunque es muy probable que se realice una versión para MSX 2.





Para ir abriendo el apetito a la gente, hemos sacado un disco en el que se incluyen doce de los temas musicales que formarán parte del juego, seleccionables desde un menu muy majo, con algunos efectos típicos de demo holandesa. Su programación ha sido integra en C.M., lo cual dice mucho a su favor, aunque en contra está el hecho de haberse realizado a contrareloj para que llegara a tiempo a la reunión de Cartagena, a pesar de que luego



llegó tarde (son riesgos del campotraviesa...).

Además, en el disco se encuentra una promo del juego LemoN, que puede ponerse solo en Turbo R y, aunque no es muy extensa, da una ligera idea de por donde van los tiros.

VARIOS

Además de todos los proyectos comentados, existen otros de los que no contamos con suficiente información como para daros un detallado comentario:

- Paco Molla y alguna otra gente están pensando en realizar una demo al estilo MUZAX de FUSSY LOGIC, con músicas de MoonSound.
- Manuel Pazos y cia. también tienen en mente hacer un diskmagazine al estilo PEACH UP, lo cual sería más que curioso.
- Un grupo malagueño está realizando un juego, del cual podreis leer algo en el coemntario de la reunión de cartagena.

Hasta aquí llegan nuestros conocimientos sobre el panorama nacional, pero no dudeis de que os seguiremos informando sore cualquier cosa que llegue a nuestras manos.



SECTA MESEXE

¿¿¡¡Pero cómo!!?? ¡¡Aquesta jente con jota ya me ha deshauciado del fanzinne!! ¿¡Cómo os áis!? ¡Cuidado no sea suceso de que dentro de poco la gente diga "Voy a por el SECTA MESEXE, si quieres te doy el SD MESXES que lleva para que envuelvas el bocadillo de atún con alcaparras" (¡ero!)! No, si es que lo que está pasando es que yo soy asinnas de cumplidero y puntualizadero (también), y podría incluso llegar a darse el caso de que diese la impresión (por láser, desde incluso) de que pareciese que aquesteSECTA MESEXE tenga que salire avec el numeramen cinco de SD MESXES. Oseans, quesque se nota que no mentero de según que cosas. Pero buenons, no creo quel Capitán Moncho se resista a publicare tal pegote dinutilidad informatizoide mesxesiáticamente, porquesque ya no suelen llegar comentarios acerca desta seccionen en la modalidad dartefacto ecsplosivo o disketekete con machacante de cabezales.

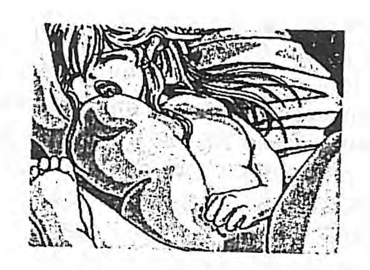
Por verdad (ya que tengo que poneren alguna cosa que no valga la pena) todavíastoy siguiendo en la modalidad de lucha continua con mi ML-G3 (descifrar SECTA MESEXE nel numerámen trese (3)), y es que para facere que haga algo más more con los disketeketes aparte de darles vueltas, tiene que teneren uno metido cuando hace lerupto al encenderlo (ya podéis reíros, ya...). Explicome: quesque si no tiene un discote dentro cuando face lerupto (que os riáis os digo) del principio, cuando volo facere cualkere cosa avec un disco el tío va y dice y coge y (se) hace el sueco, quedándose lelo del todo; es más (more), cualquiera diría quesque desintegrasen su propia parafernalia divisuatoria cual pentium a reacción a nosecuantos ahívalaostia mega-ercios? al intentar dividir con una coma desas que flotan por ahí en medio. ¡Vamos!, ni que yo fos el capullo del decimal. Menos mal que no tengo ascensor en mi casa.

MSX ZONE

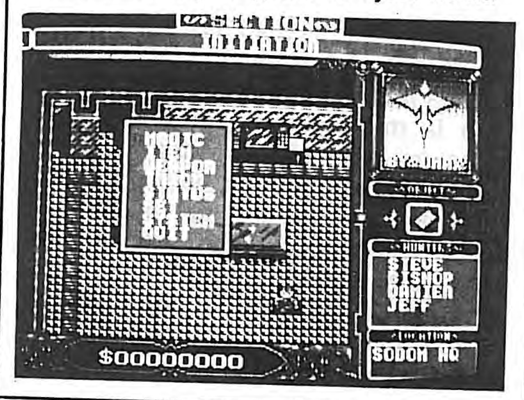
Más extranyezas: cuando compré lordenadore (sin ampliación), al jugare al PENNANT RACE 2e cuando se tiraba la bola empezaba a moverse dizquierdaderecha por el SCREEN (¿4?,¿5?: no sé... ¡¡kkjjj!!) sin variare la coordenada Y, es decire, que no; y con el BASIC-KUN los colores me los manejaba de granos. Le comprro unampliación dun mega a Leonardo Padial en la VII reunión dUsuarios (¡qué bonita que lo era...!), enchufosela... ¡¡y ya no me fa nada de tot ashonnas! ¡¡La bola va benne!! (¡bien!) ¡¡Y los colores se me malaostian durante la noche con el BASIC-KUN, teniendo que recurrire a complicadas fórmulas a base doperaciones lógicas pa Ke Rulen os Petas !! (¡peste!) "¿Cosa más rara..?, ¿ans?" Ahpueslopropio-tomalnúmero64yaporpizza.

Otro tema. Nos vinieron a boreham los de IOD (como ya os habrán contado los de "la redacción"), y parecía como si fuesen igual de sectarios que nosotros, pero los pobres tenían un vocabulario para su uso etsclusivo en secta muy limitado. Y a los daquí (a mí también) les enseñaron lo que ellos facían en sus ratos docio con el MSX, y los pobres seres de la razalloraban y quedábanse alucinógenos con lo que veían. Pero eso os loxplicarán en "la redacción". La cuestionen es que eran tres tíos: un belga, un francés, y un holandés, y que pa comunicarnos se procedió a la realización dun nuevo lenguaje onomatopéyico-gestoril ayudado por rudas reverberancias en su clase inglesa, vamos quenellos hubo un cierto aumento de linterés por los reality shows nacionales, mientras que en el Club Mesxes este aumentó se dirigió hacia las coles (de Bruselas, of course).





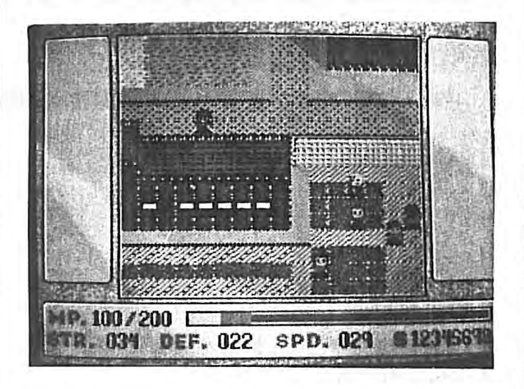
Pero a boreham, voy a parlaros un pixel más more de lo questá pasando el Clube. Pos resulta quesque ahora les ha pegao al Néstorán y al Saveriano por liarse a hacermúsicas con el SoundBran-VanBlaster (o el (nombre)), y están que no cagan de felices con las lluvias dAgosto: ¡y venga a facere músicas profesionalizoides con reminiscencias a holandesas (Néstór)! o ¡venga a escribire músicas tipo muelle mediante una secuencia pseudo-aleatoria de distribución de notas (Sáver)! Pues aunque las del Sáver sean más estrámboticas, por tenere, teneren su duende (como todo buen PC), y están bien benne, y la gente sin jota hasta



se puede llegar a partirel culo con ellas (sí, sí... hasta incluso esto puede llegare a ocurrire). Pues lo que no es mentira es que les quedan bien. ¿Qué cómo las intentan componer?

Ah pues lo propio según el Néstor sería ponerse delante duna ventana cuando llueve y a esperar la inspiración mesxesiana, o tambenne pedirle una rutina en C.M. a alguien y luego decire "Menbach a prendrun cafè" y dejare la rutina nel disketekete para que tenga ordenadas las partículas magnéticas déste. Y ahora me dirán: "A boreham si es que tienes la ligera sensación de que tú tambenne podrías facerlas como las feim nosotros"; que no, si me gustan (seriamente), pero es que tengo que poner carácteres en el SECTA: "Ah, bueno, entonces sí claro...". Y creo que esperaré a estar con elClube, para ver si entro en la más absoluta de las dkdencias para acabáramos con la picha del Néstor...

Pos al Ramonijo a minna no nos sale la mierdísima de programa para trucar los teames del Pennant Race 2e (juoco que no posee el famoso Konami Man, (¡anatema!, ¡acabáramos!)) por que no nos salen las papeleras de enterarnos de como puede ser que hagamos un programa que sepais manejarlo, explicome: que no sabem quemdefé pa que alguien sin conocimientos informáticos (los usuarios de PC, por ejemplo) pueda trucarse las partidoides. Pero bueno, el Ramonijo el Saver y el Nestorán san hecho una demo que horina mismo hay una perra cagándose en el disktkt, y al menos el Club Mesxes no queda tan malame... me dice el Ramoni que Club Mesxes se pronuncia / CLUB MESQUES / y no / CLUB MESEQUE / o / CLUB MESHES / o cualquier otra que se parezca pero que no sea, que lo de SECTA MESEXE es porqe MESEXE es la primera mala interpretación, y que se pilla un cabreo cada vez que boreha que la lista con malas interpretaciones que tienen su cuarto se fa mes grossa que bueno... Lo que contaba antes questo es que san hecho una demo pseudo-holandesa, paque tiemblen los pilares del VDP mesxesiático (le sale humo...¡uro!).



Fuenon, como ya es divendres y tenim que agafare el avionCity ho dejamos aquinnas. En el proximo numeramen os hablaremos de la mierda del culo cagao, por que es que a mi me gustaria cagarmen todo peros que ya no me queda mas mierda. Pos nada, no sabemos como se pone laxclamacion nel TURBOR .

Hasta incluso.

TRUCOS Y POKES

SHRINES OF ENIGMA

Manuel Pazos nos envia este cargador para el Shrines of Enigma

```
10 'Al pulsar F1 -> STAGE+1 y VIDAS=2
20 A$="C309DAC312DAC31FDA0E1A1100C0CD7DF3C9210001ED5BF8F70E2F
CD7DF3C9210001ED5BF8F70E30CD7DF3C9"
30 FOR I=0 TO LEN(A$)/2:POKE&HDA00+I,VAL("&h"+MID$(A$,1+I*2,2)):NEXTI
40 CLS:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HDA00:DEFUSR2=&HDA03:DEFUSR3=
&HDA06 :A=USR(0)
50 LOCATE 25,1:PRINT"CARGADOR SHRINES OF ENIGMA"
60 PRINT TAB(25)"--------------------------"
70 LOCATE 22,5:PRINT"INTRODUCE EL JUEGO Y PULSA SPACE"
80 IF INKEY$<>" " THEN 80
90 A=USR2(480):FORI=0TO9:READ
A$:POKE&HC0F3+I,VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR3(480)
100 DATA 21,1B,07,34,3E,03,32,1A,07,00
```

AKIN

He aquí los passwords del último juego de Parallax:

2 - CHAKRI
3 - PHUKET
4 - CHEDI
5 - BAHT
6 - SUKHOTHAI
7 - VISAKHA
8 - MAKHA
9 - ALSALHA
10 - VIHARN
11 - KULCHAREE

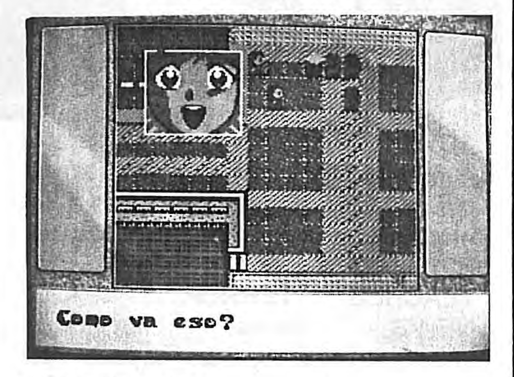


Un truqui: Hay un pasadizo en la primera parte del juego (donde encontramos a los primeros monstruos). Si os colocais en la primera plataforma que encontrais en la parte superior y saltais a la esquina superior de la pantalla accedereis a él. Sólo tiene un camino, pero también tiene monstruos.

Otro truqui: En la misma parte, cuando llegais a un desnivel en el que se tiene que subir a traves de tres plataformas porque el suelo ´sube´podeis meteros por la esquina intentndo saltar. Accedereis a una zona en la que no os vereis, pero si seguis recto os llenarán la energia a tope. (cuidado que los enemigos también pasan).

FANZINES

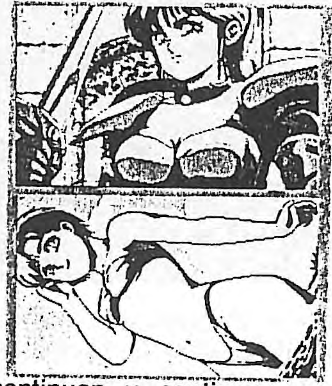
Pasemos ahora a revisar el contenido de los fanzines que han llegado a la redacción. Tendría que estar hasta el tope de ellos, pero por causas ajenas al club, solo disponemos de estos:



HNOSTAR #32

Para empezar, lo primero que notaremos será un nuevo logotipo del Club HNOSTAR, más vistoso y original que los anteriores, abriendo paso a las siguientes secciones: El más que conocido curso de pascal (18ª parte), un artículo sobre el interface de scanner para MSX, comentado las cuestiones técnicas, el software que incluye y su modo de utilización, continuando encontramos una ayuda para utilizar el correo electrónico a traves de las BBS, una nueva sección llamada TECNO MSX, en la cual nos cuentan como viene el GRAPHICS 9000 en esta segunda tirada (Más pequeño, sin caja, y con problemas de inicialización), siguen la sección con el Interface BERT, otro más, pero no trae nada nuevo, y para acabar la sección nos enseñan a utilizar el MOONSOUND como MUSIC MODULE.

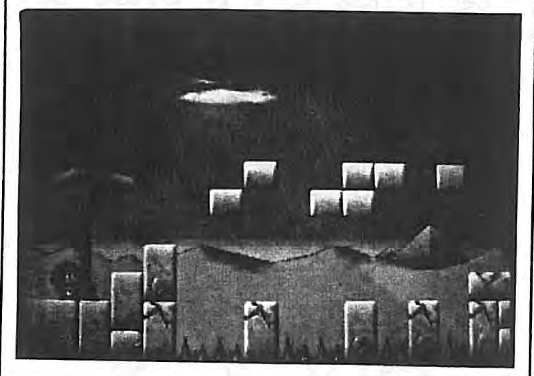
Pasamos ahora a la sección se software, comentando la demo musical MB MANIA#1, la demo DRAGON BALL de FKD, una promo del TETRIS II, y el artículo del PARADREAM que ya incluimos en nuestro pasado número.



Y continuan y continuan con MTI EDIT, trucos y pokes, MSX & 8 BITS (analizando el DEEP FOREST y su versión en consola), unos mapas del CRIMSON III. La sección de chapucillas nos enseñará a instalar el Z80-H y ha ampliar el Turbo-R a 512K.



Seguimos, ahora toca la sección de Software view, con BET YOUR LIFE, CYBER SOUND, XZR II y MSX FAN #31. Una opinión sobre la panorámica del sistema, Sinopsis de "Xak 1", compra venta y NOTICIAS (CPU informática 4, MSX computer & club Magazine 77, MSX I:C:M: 14 y 15, VIII encuentro en Barcelona, Power MSX 7, FKD Fan 10 y 1/2, Freesoft



Magazine 9, 1ª reunión de Usiarios en Murcia, BBS MSX en Madrid, MSX MIX y SD MESXES 4. Para finalizar, HNOSTAR news.

MSX VIPER 2

De nuevo el club brasileño ha sacado un número más de MSX VIPER, en este se aumenta el número de páginas considerablemente y con ello las noticias y comentarios para nuestro sistema.

Empiezan con unos comentarios sobre HYDEFOS, las novedades JAPONESAS (Parece que ASCII todavia vende periféricos, y que la MSX-FAN MAGAZINE se a tomdo unas vaciones laaargaass), continuan con "manual" para SUPER-ZAAP,



ACVS (1ª parte y 2ª de como será el nuevo MSX Brasileño), sección de curiosidades (sabias que existe un modelo de coche llamado TURBO-R?), IOD NEWS, MEGARAM 2, TEACHES TERROR, SPAINT NEWS, trucos, novedades internacionales, y un repaso del estado del MSX por España, Inglaterra, Alemania...

Si alguien está interesado en este fanzine puede adquirirlo en:

MSX VIPER
R. Chady Miradi, 81
Sao Paulo - SP
CP: 05351-050

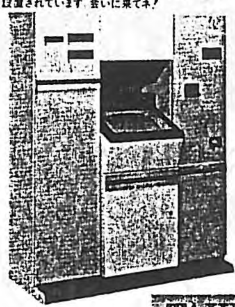
TEL/FAX: (011) 819-2706



MSX FLASH

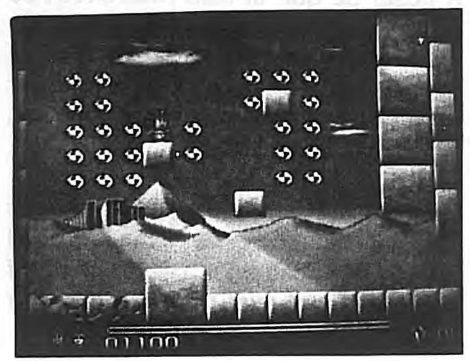
Vamos a tratar una de las secciones más originales/ curiosas/ chachis/ pilonguis de nuestro fanzine.

★印のお店は､8月10日にNEW TAKERUに変わります.その他のお店は､既にNEW TAKERUが設置されています.会いに来てネ!



TAKERU

El juego M-KID, del cual os hablamos en el pasado número no ha sido terminado a tiempo para la reunión de Zandvoort, por lo que se pospone su aparición a Tilburg. De momento ya se han terminado dos de los mundos y se está trabajando en uno de los monstruos de final de fase, además de haberse incluido bloques especiales en los que se consigue inmunidad se han incluido otros aspectos quehacen el juego más divertido.

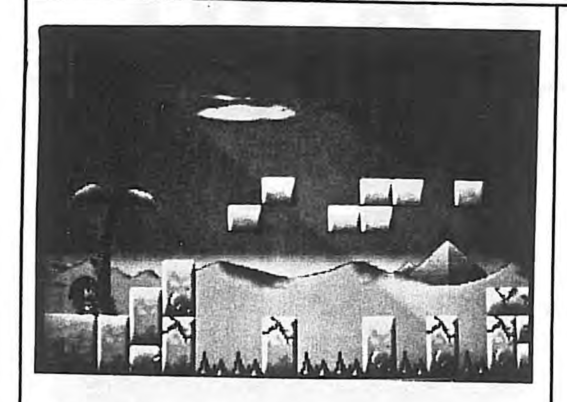




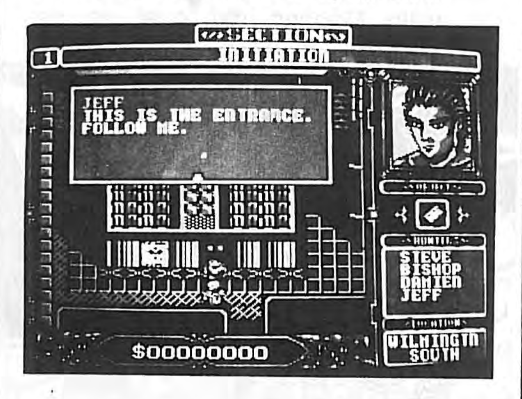
El juego que si se presentó en Zandvoort fue el Match Manic, juego al estilo Mahong del cual ya os hablamos.



Manuel Pazos no para. Esta vez le ha tocado al Dragon Slayer VI, al cual ya podremos jugar en castellano (!). Además de traducir el juego ha incluido algunas mejoras respecto a la versión inglesa de Oasis, como traducir la parte superior que indica el poblado en el que estás y el principio del juego.



Desafortunadamente para los konami adictos, el Patch del SNATCHER no estará listo hasta Tilburg, por lo que se vuelve a aplazar su aparición...



Parece ser que muchos grupos holandeses están cayendo en la tentación de pasarse al PC o las consolas, como pasó en su día con ANMA, BCF. Entre los grupos que están al 'filo del MSX' podrian encontrarse ELEMENT (Shrines of Enigma) y Cas Cremers (AKIN).

Uno de los secretos más bien guardados del mundo ha sido desvelado... ¿el de telepizza? No. Nos referimos al significado de DOSHI DOSHI FUNDOSHI, título bajo el que se escondían en los PINK SOX las historias japonesas más sectareas jamás vistas. Según un japonés (de verdad) el significado de DOSHI



es 'verbo', y fundoshi es el calzoncillo/cinturón que usan los luchadores de sumo... En el club Mesxes utilizamos el término fundoshi para nombrar los 'sandwiches' de queso fundido (fundoshis)... (luego está el pan fonteta, pero eso ya es otra historia).

A pesar de que el club HNOSTAR se encarga de la distribución de los productos Sunrise, estos llevan ya algún tiempo sin aparecer por españa... especialmente los Sunrises Magazines/Picturedisk...

Como era de esperar, en uno de los discos del AKIN se encuentra el fichero PATCHeador del Shrines of Enigma con el cual podemos arreglar todos los 'bugs' (que no eran pocos).

CONCLUSION

Esta vez nos a costado pero lo hemos conseguido, casi estuvimos a punto de aplazar este número, y con ello no presentarlo en la 8ª reunión de Barcelona, y es que confiamos en que nos llegaría mucho material para comentar, como el MOONSOUND, los tan esperados juegos de Sunrise y sus magazines y mil cosas más. Pero como estos tios de Sunrise nos fallaron, nos quedamos en bolas (menos mal que el AKIN si nos llegó). Suerte que empezamos a recibir en el último momento material de vosotros, y esta vez, con el esfuerzo de todos lo hemos conseguido, así que desde aquí agradecemos a la gente que ha colaborado en este número, como Ramón Ribas, Manuel Pazos, ROM & UMF Team, Majara Soft y Oliver Hustin entre otros. También en el club, el hecho de no tener suficiente material a influido en que ningún miembro caiga en la tentación de dejarle todo el trabajo a los otros, y si no, la prueba está en que yo (SaveR) estoy haciendo la conclusión y he comentado muchas cosas, y hasta Mato#34 ha dejado la práctica (su novia) para ponerse delante del procesador de textos!!! :-)).

En el fondo, estoy seguro de que todo el club a disfrutado de este campotraviesa, teniendo que hacer integramente el fanzíne en una semana, pero mirar el resultado, parece que le hemos dedicado meses, y es que cuando los mesxesianos se ponen a trabajar no hay quién los pare!!!

Hasta los mismisimos!!

SD MESXES

CLUB MESXES

AUN NO LOS TIENES?!



CONSIGUE LOS NUMEROS ATRASADOS POR TAN SOLO

300 PTS!!

UTILIZA LA CUENTA DE LA CAJA POSTAL:

29-91 392 819